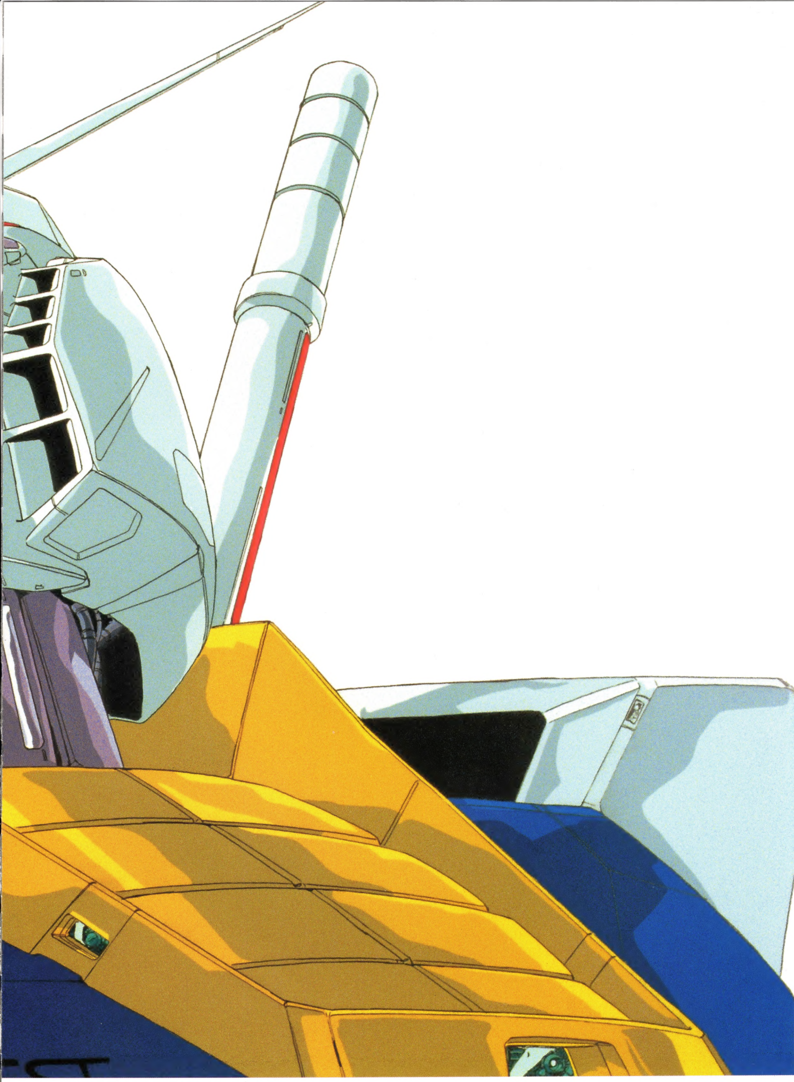
UNIVERSAL CENTURY

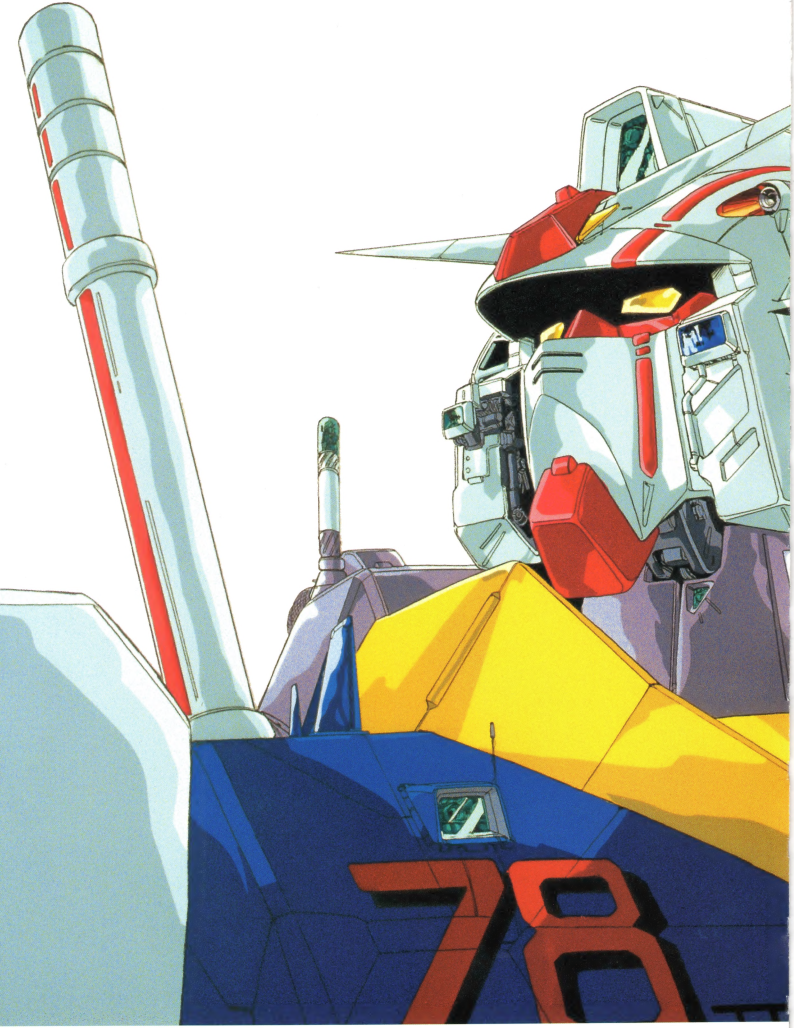
GUNDAM 30TH ILLUSTRATIONS TENCHI SOZO

CONTENTS

MOBILE SUIT

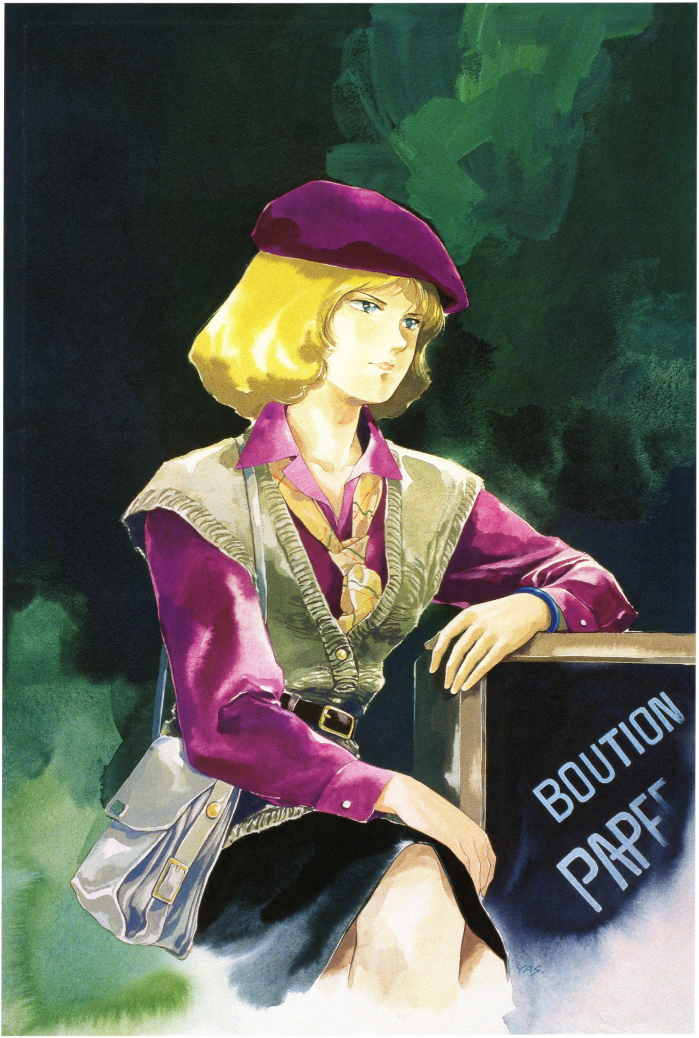
GUNDAM




78






BOUTION
PAPE
YAS.


'01
YAS

MOBILE SUIT GUNDAM

THE 08TH MS TEAM








08




81





MOBILE SUIT

GUNDAM 0080 "WAR IN THE POCKET"









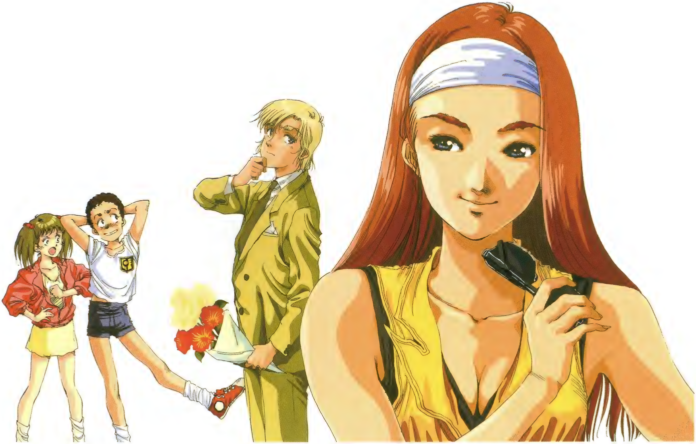


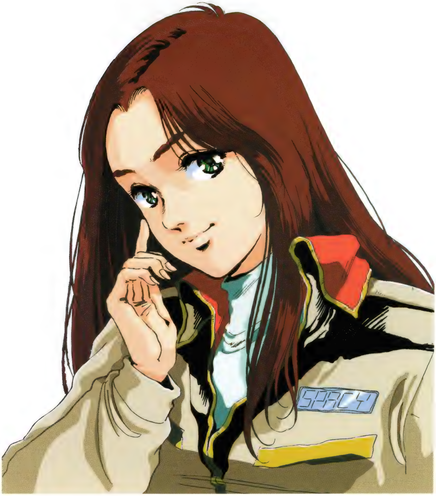











SPACY



MOBILE SUIT

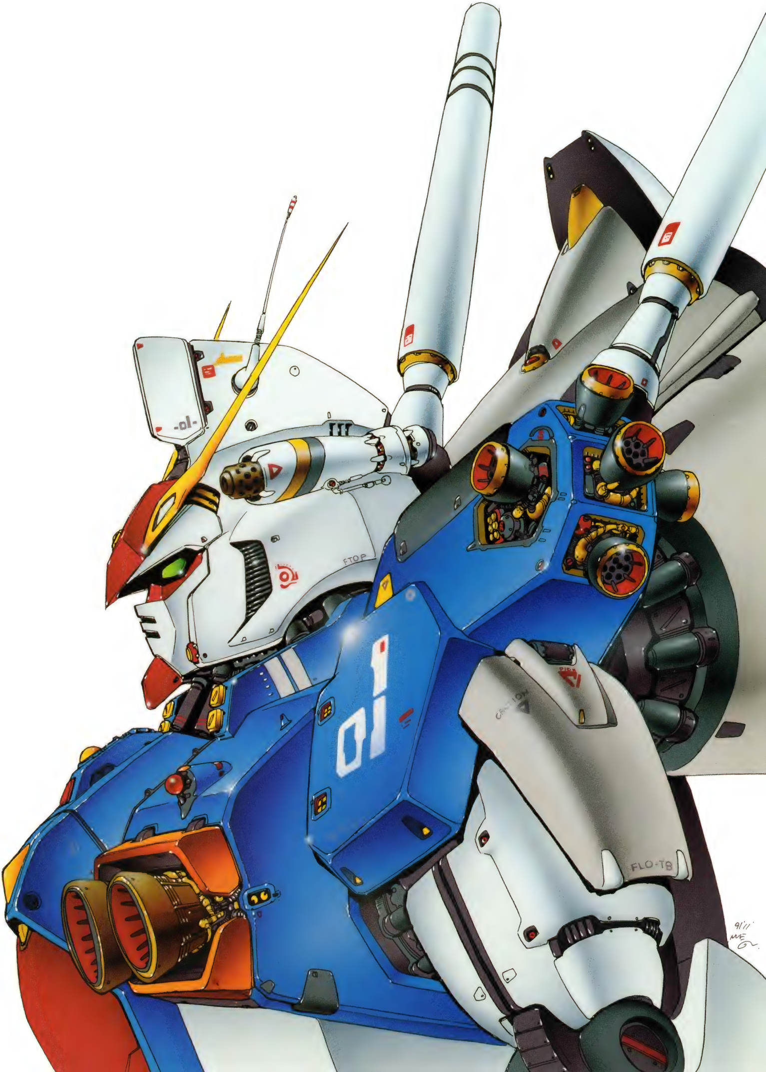
GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY



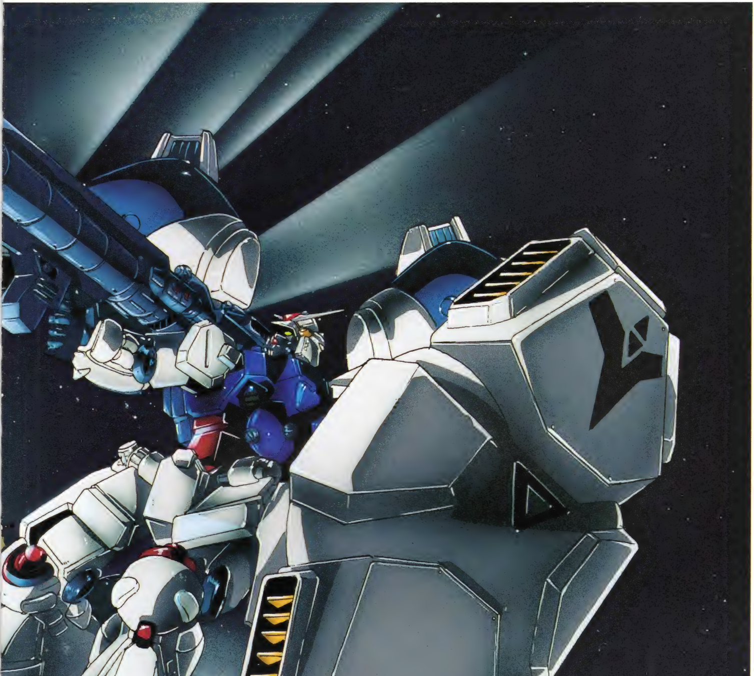


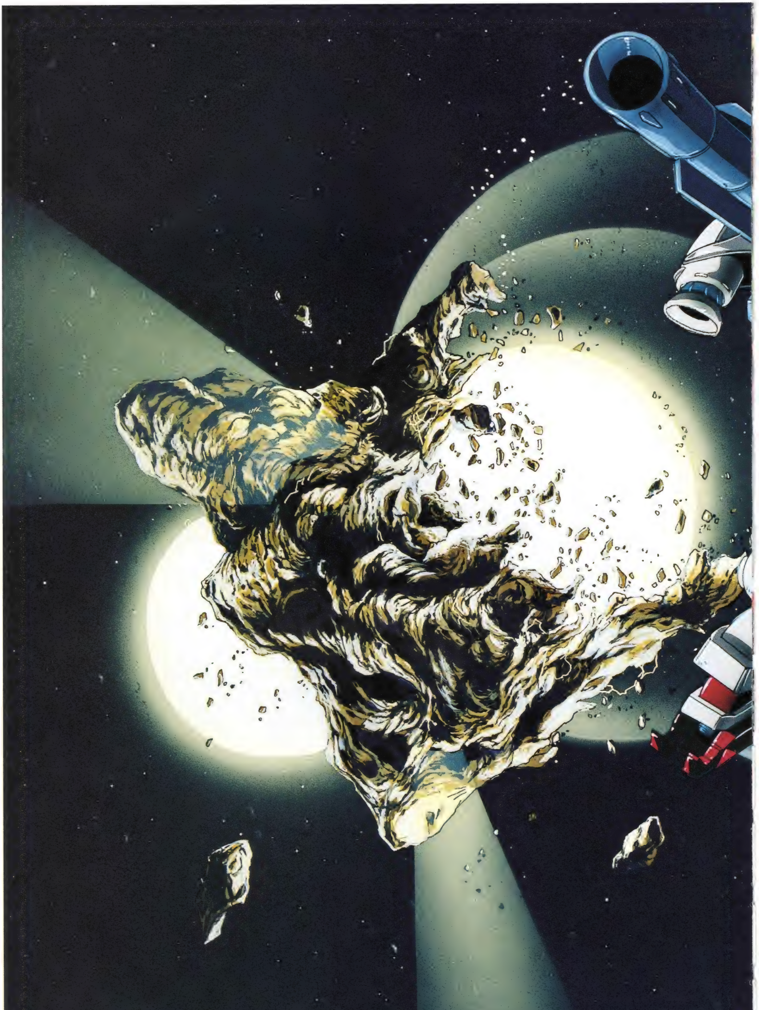





-01-
FTOP
01
FLO-T8









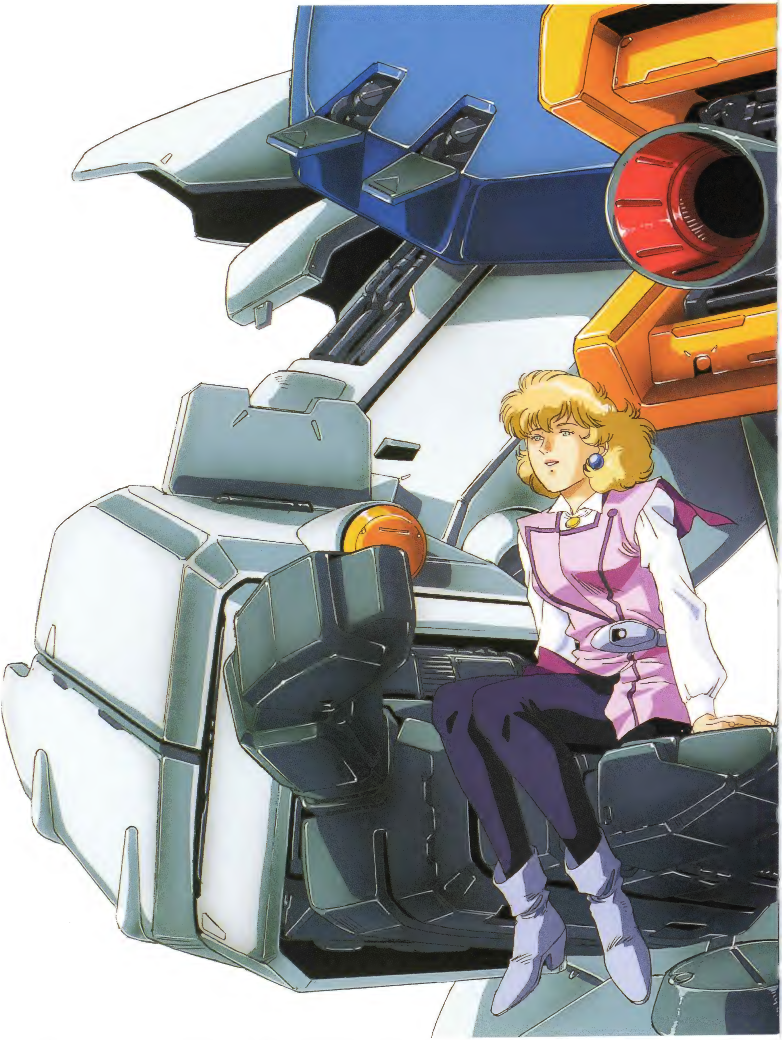




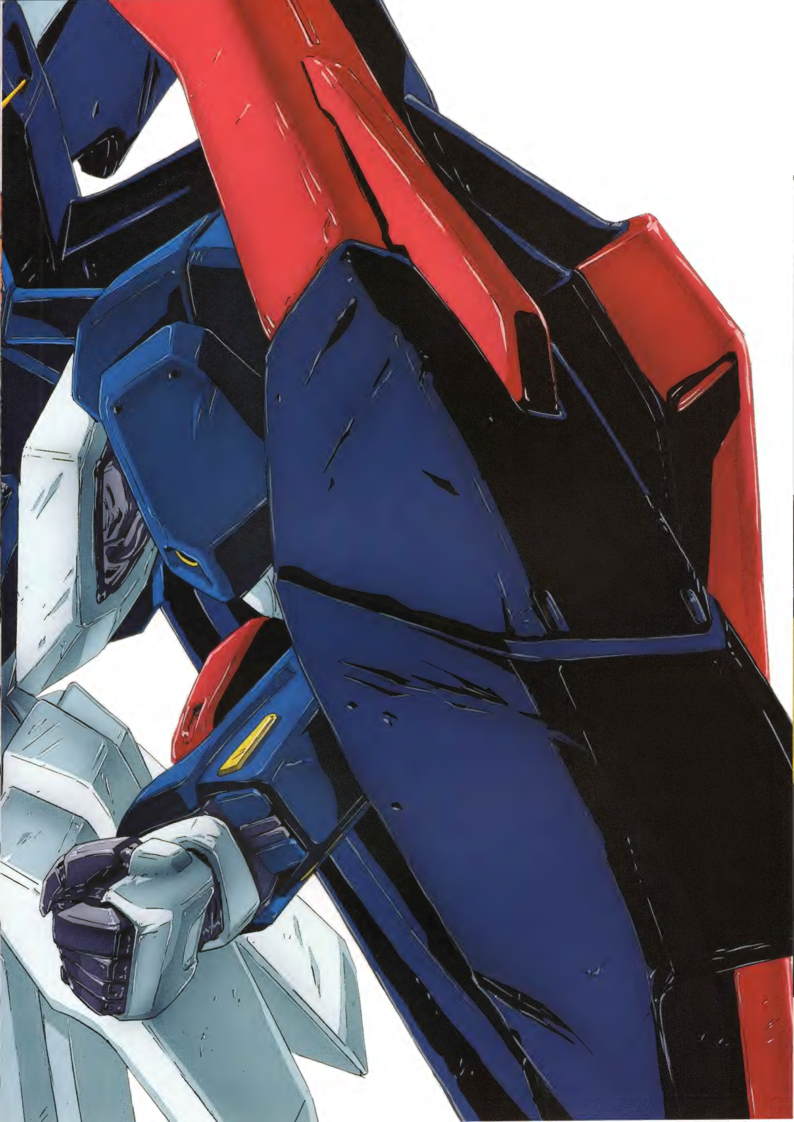





Hiroshi.O



MOBILE SUIT
Z GUNDAM






1985.3.14








































ARMY













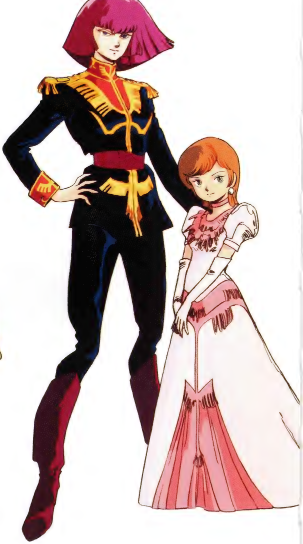














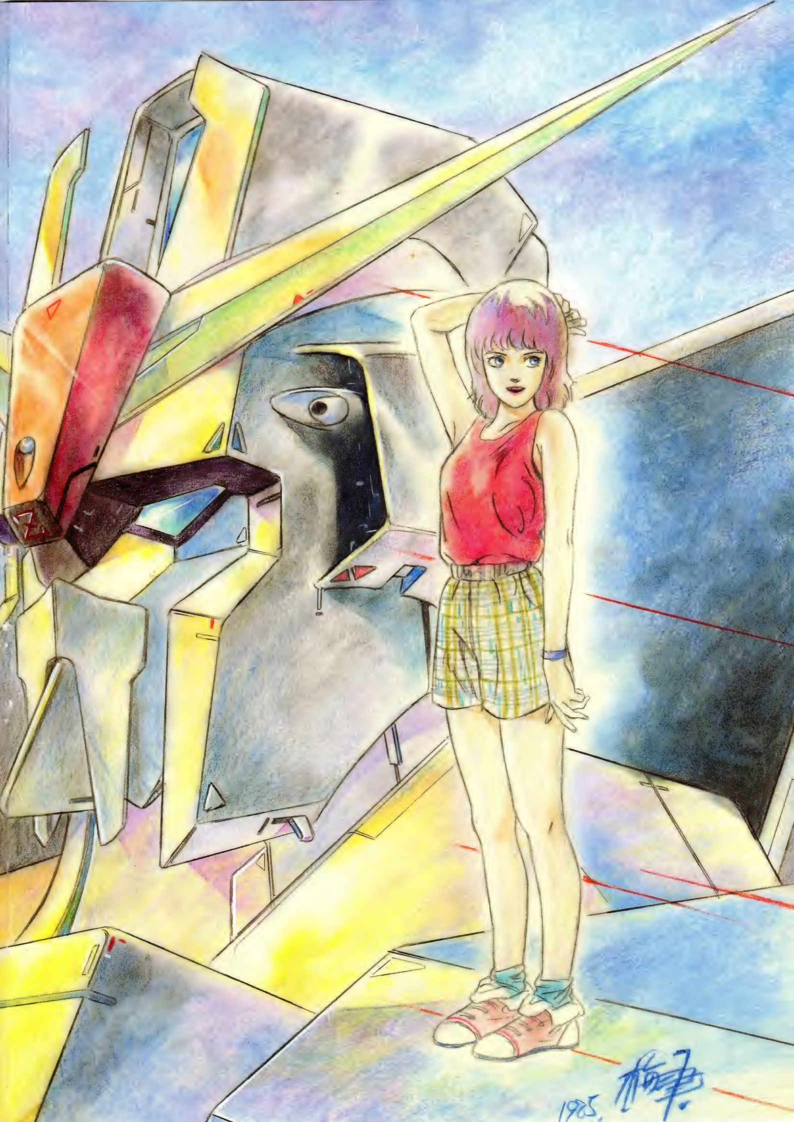





梅津






1985.



MOBILE SUIT Z GUNDAM

A NEW TRANSLATION








03



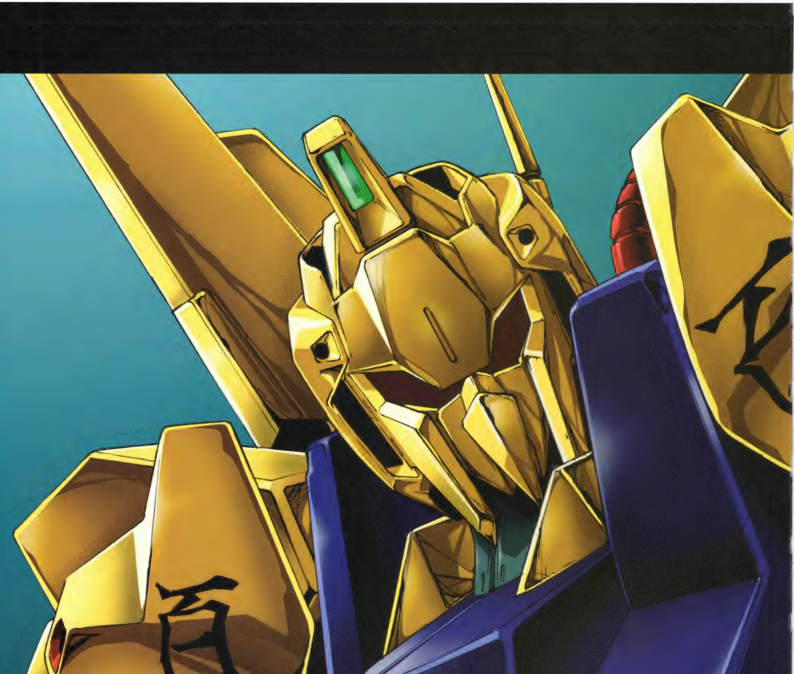











百



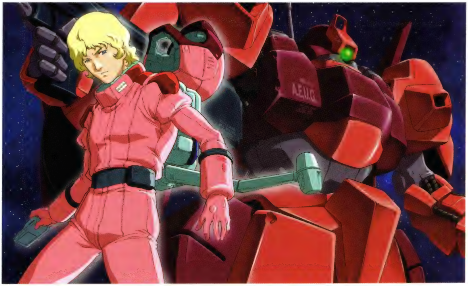











A.E.U.G.













MOBILE SUIT

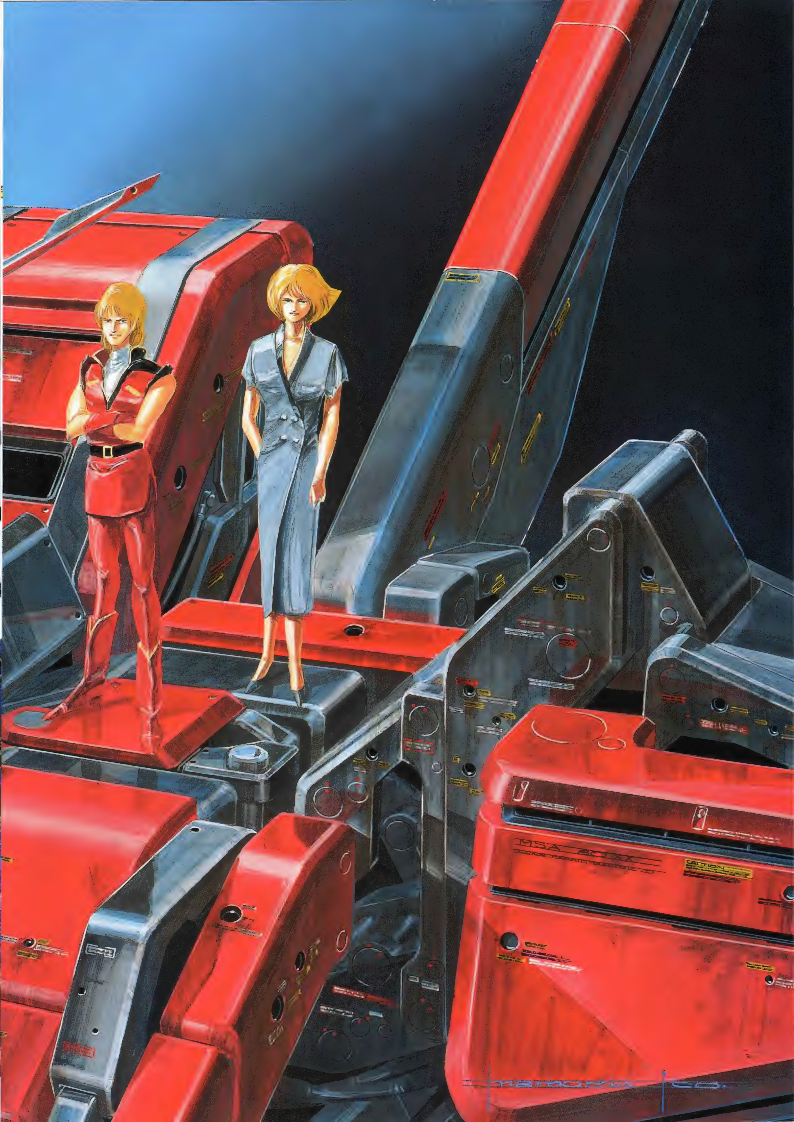
GUNDAM ZZ







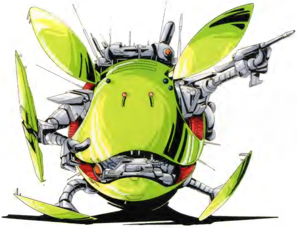



CAUTION
mamoru ito

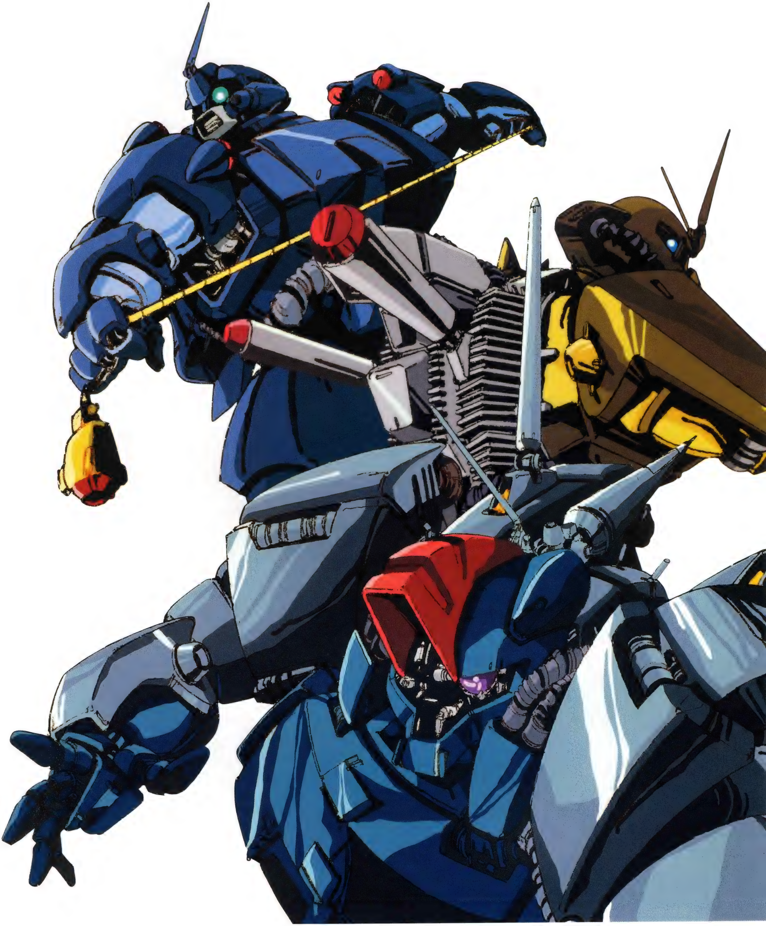












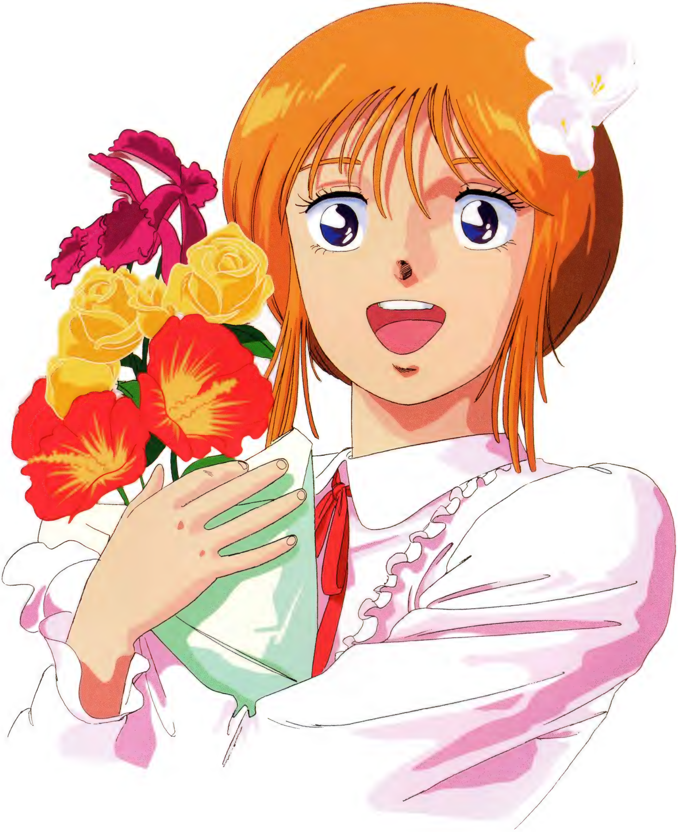



PSYCO-
GUNDAM
MK2













































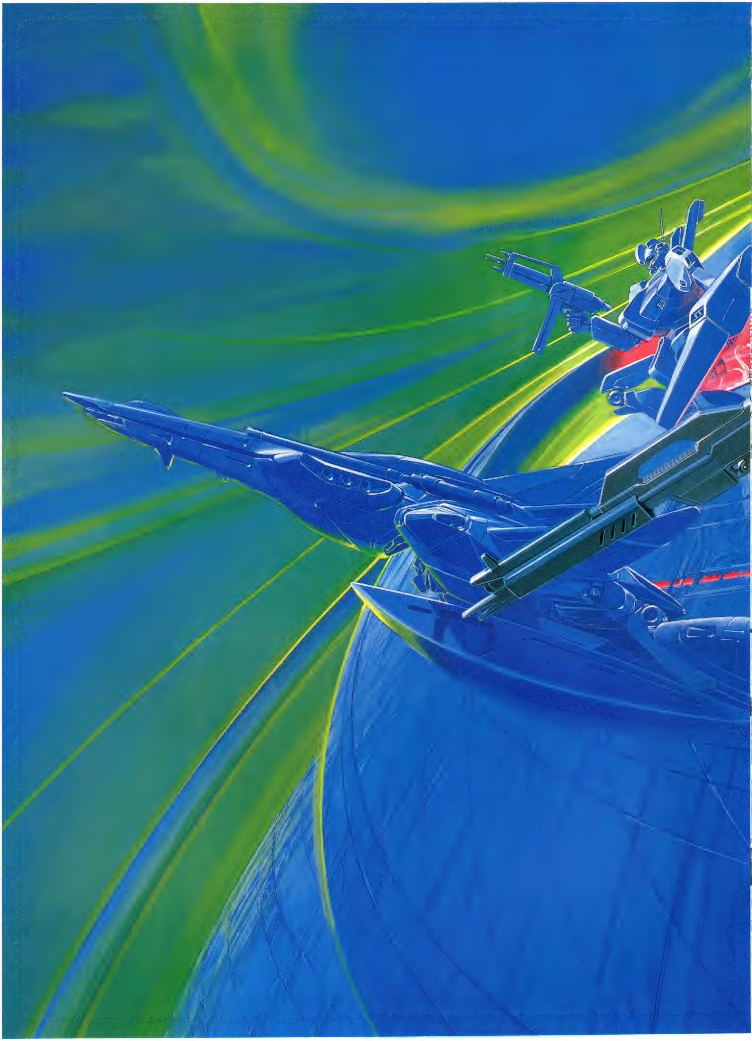




MOBILE SUIT GUNDAM

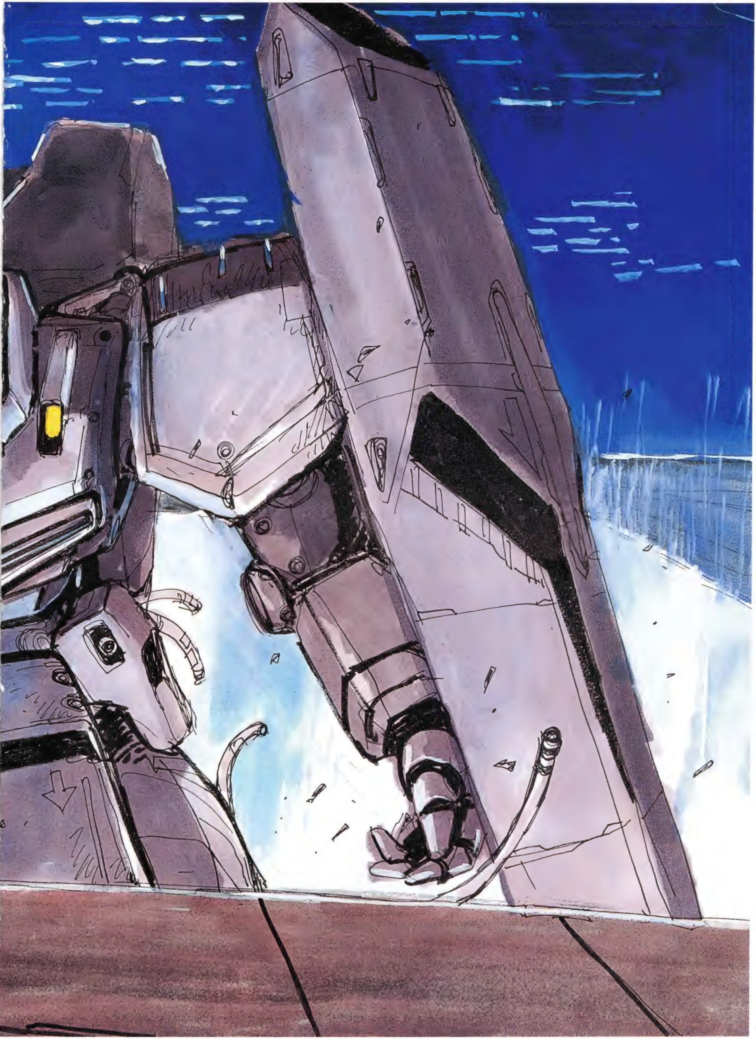
CHAR'S COUNTER ATTACK

















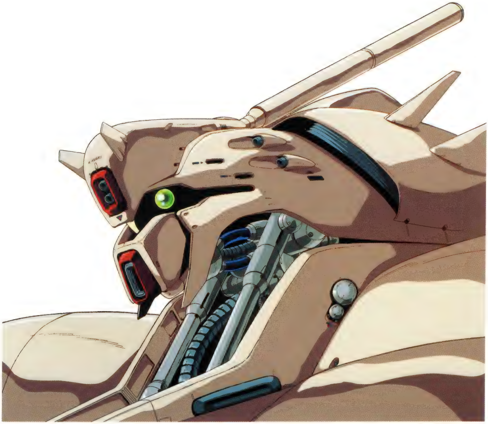














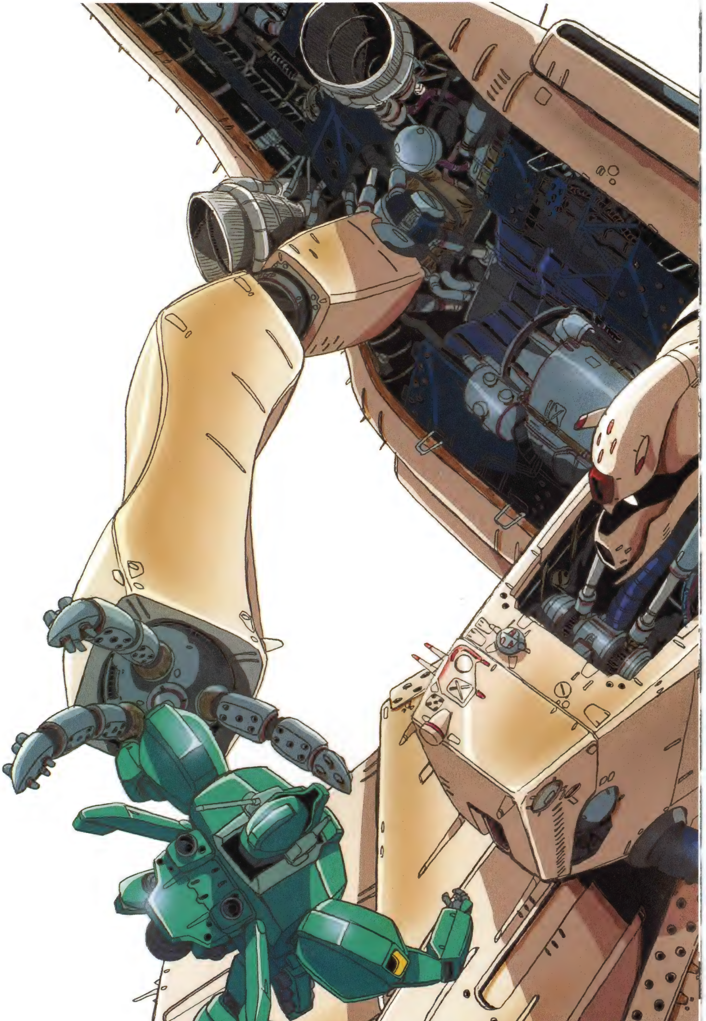








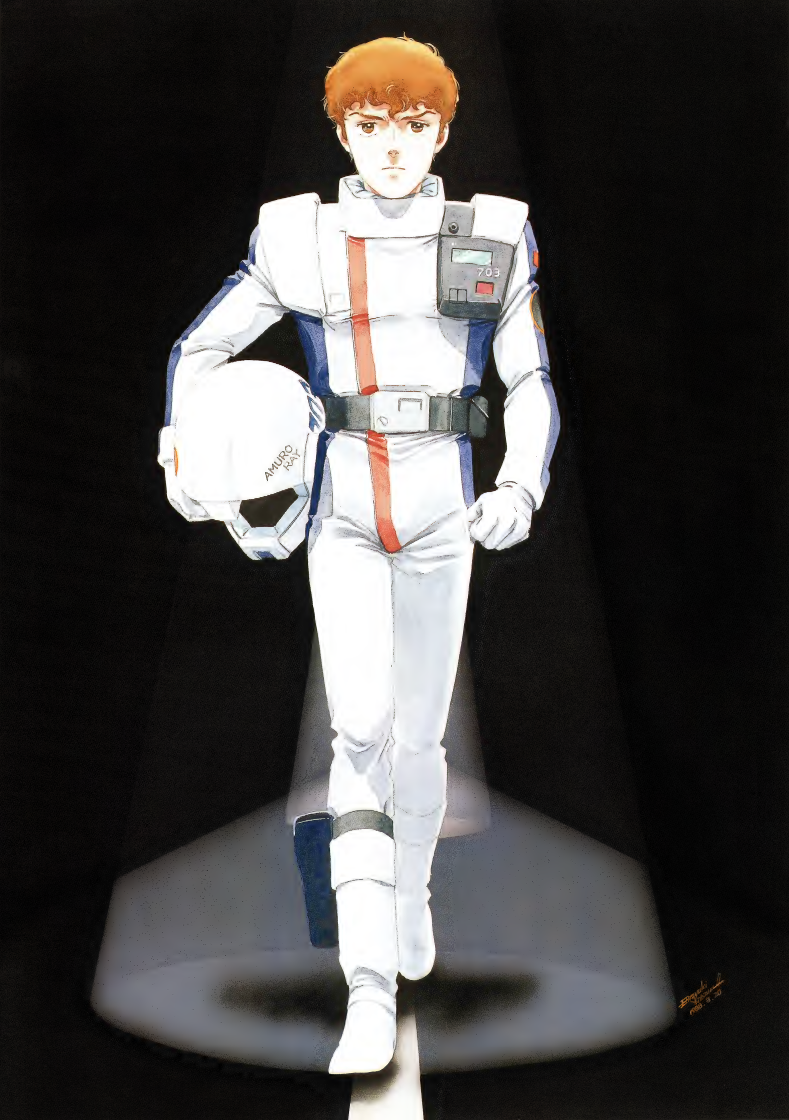











703
AMURO
RAY











MOBILE SUIT

GUNDAM F91





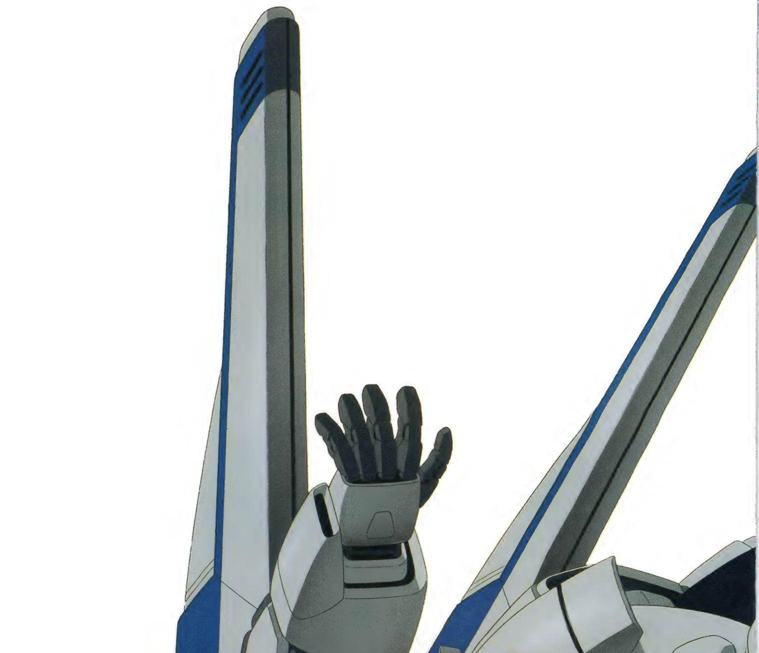

F
21
MS-14S


RX-78
GUNDAM
MS-06S








16



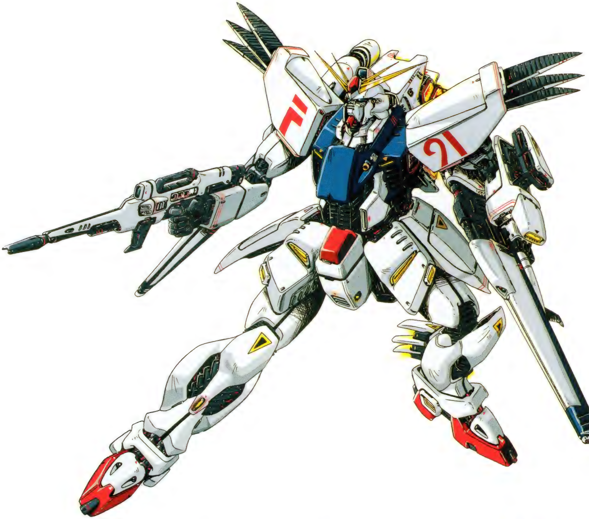

CAUTION


F
91








F
91


F
91



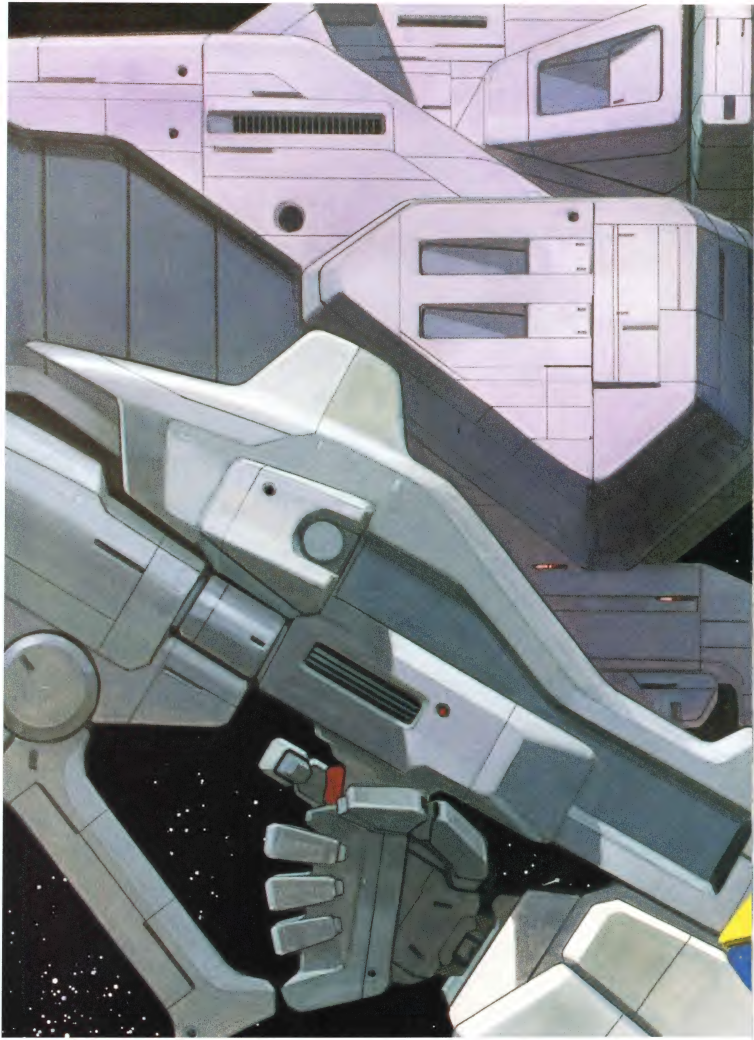




MOBILE SUIT

V GUNDAM


V2
GUNDAM













































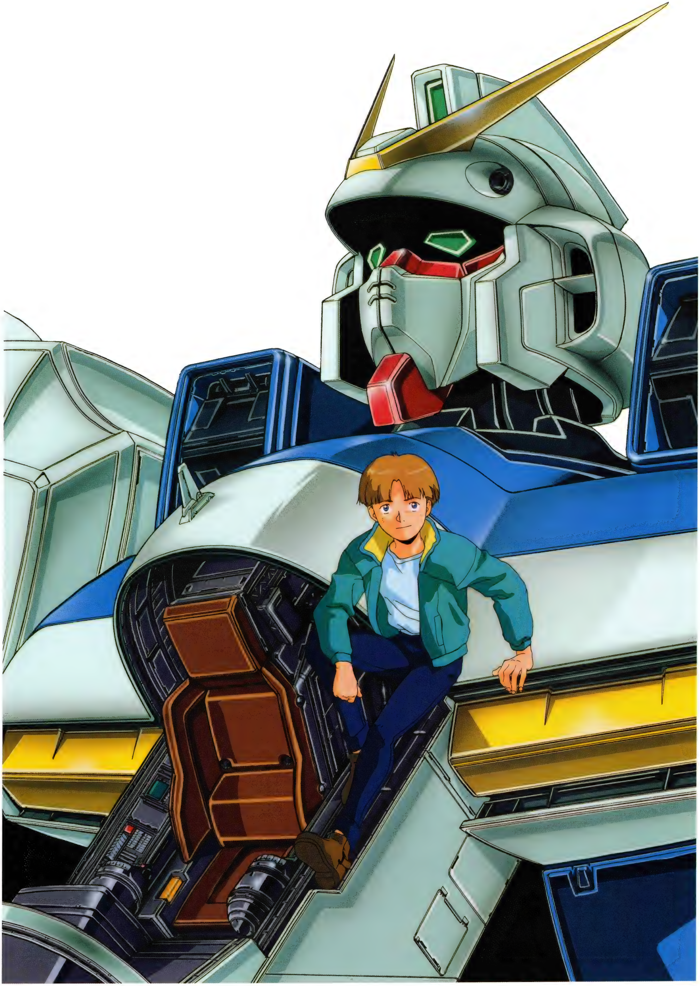




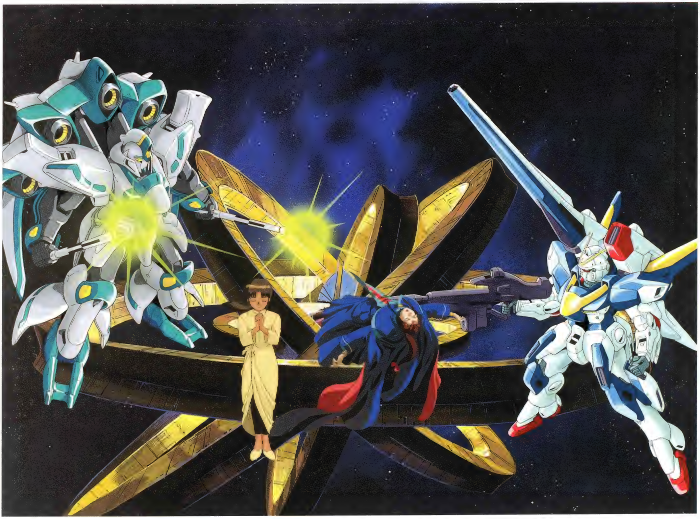





H.Osaka 92.12.2





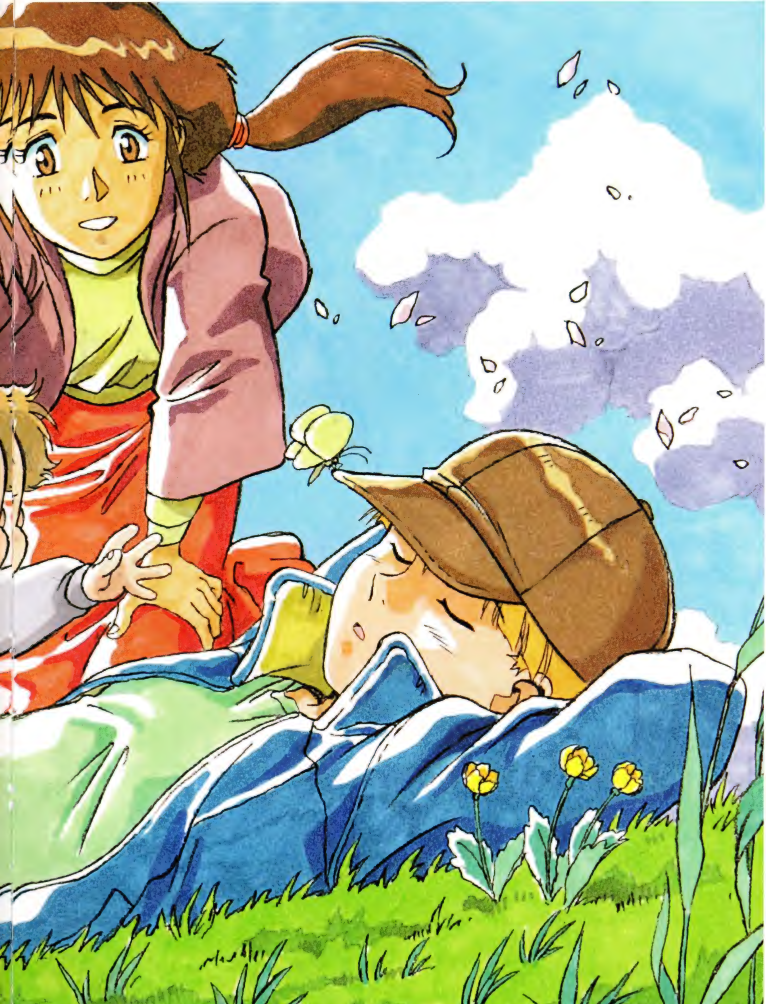


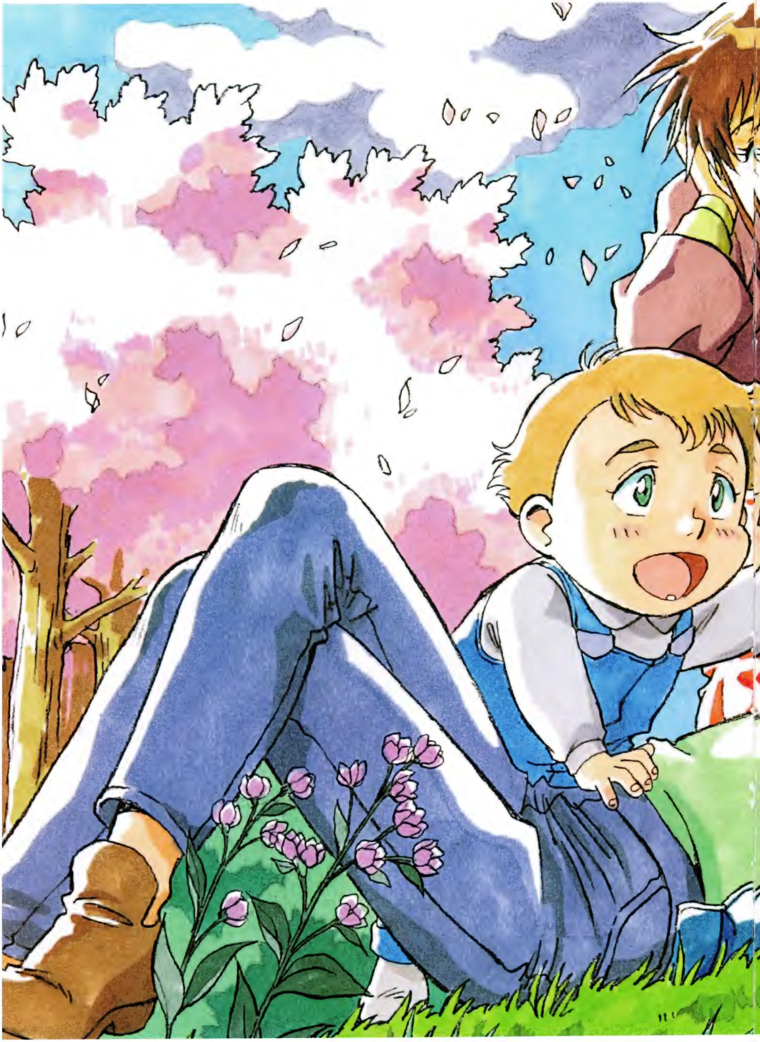
























OTHERS

MOBILE SUIT GUNDAM HASSAWAY IN THE BRILIANCE

NAGANO MAMORU'S GUNDAM ILLUSTRATION

ORIGINAL GUNDAM ILLUSTRATION

MOBILE SUIT GUNDAM F90

SD GUNDAM, Z-MSV, GUNDAM SENTINEL

MOBILE SUIT GUNDAM MS IGLOO2 THE GRAVITY FRONT

TRIBUTE WORKS





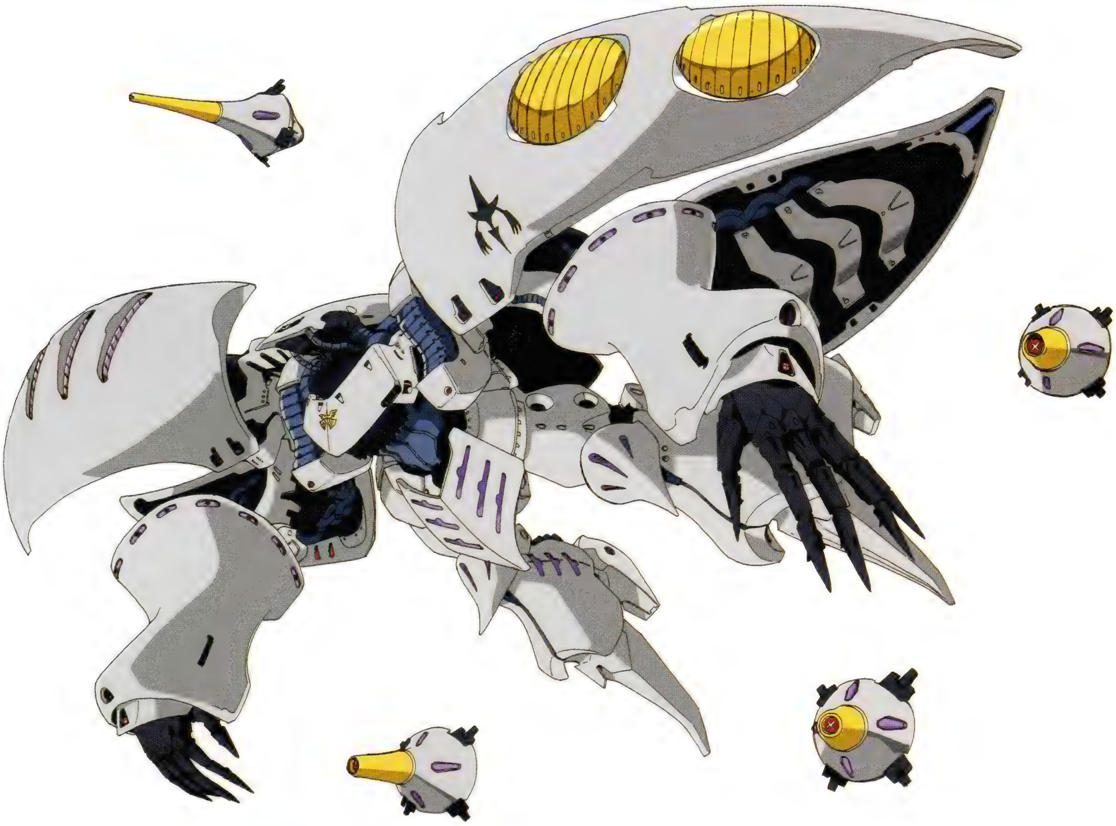






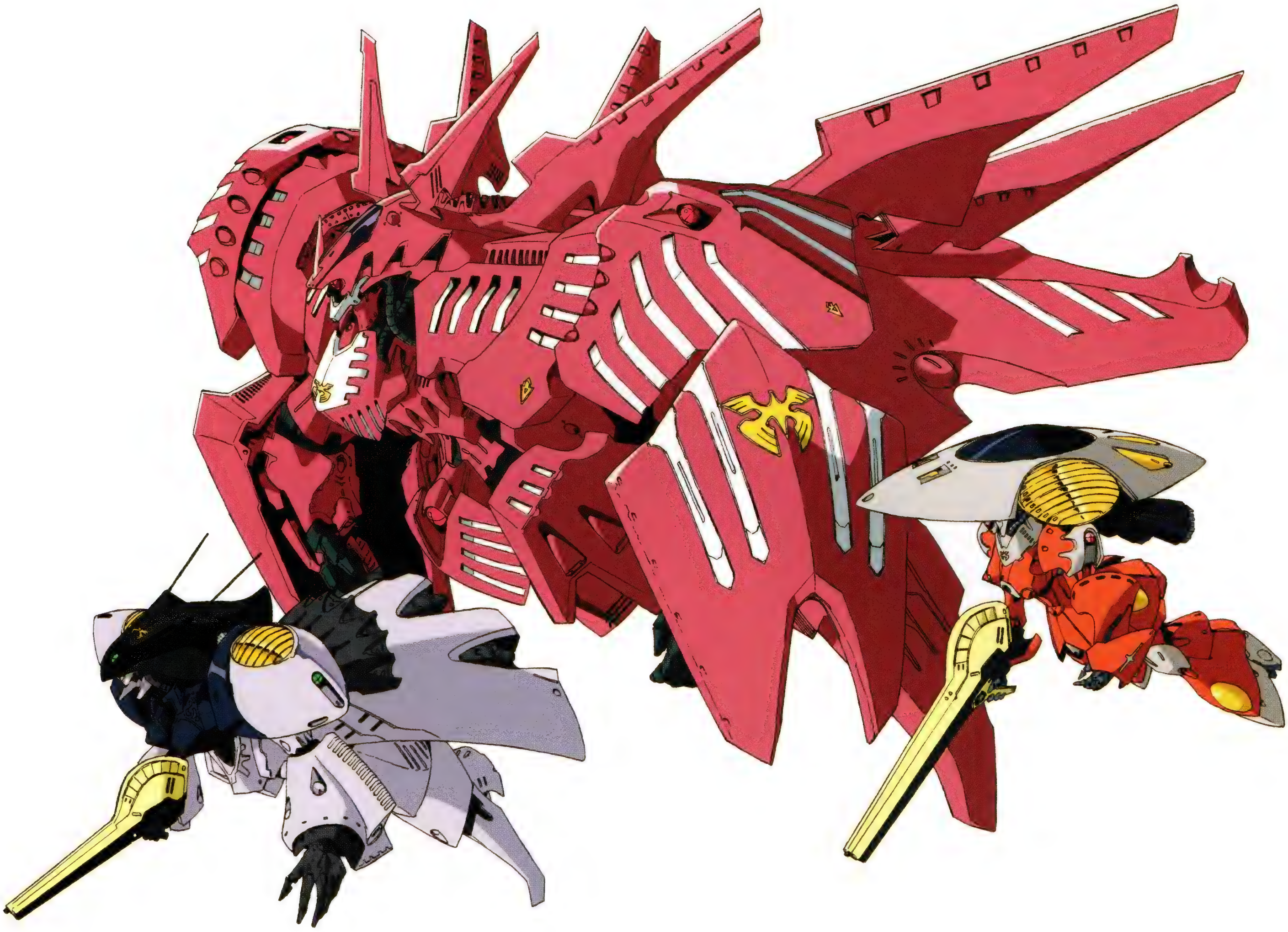

GUN
R01
ANNAHAIM・TYPE
R01
















Zi
Zi
ATENT

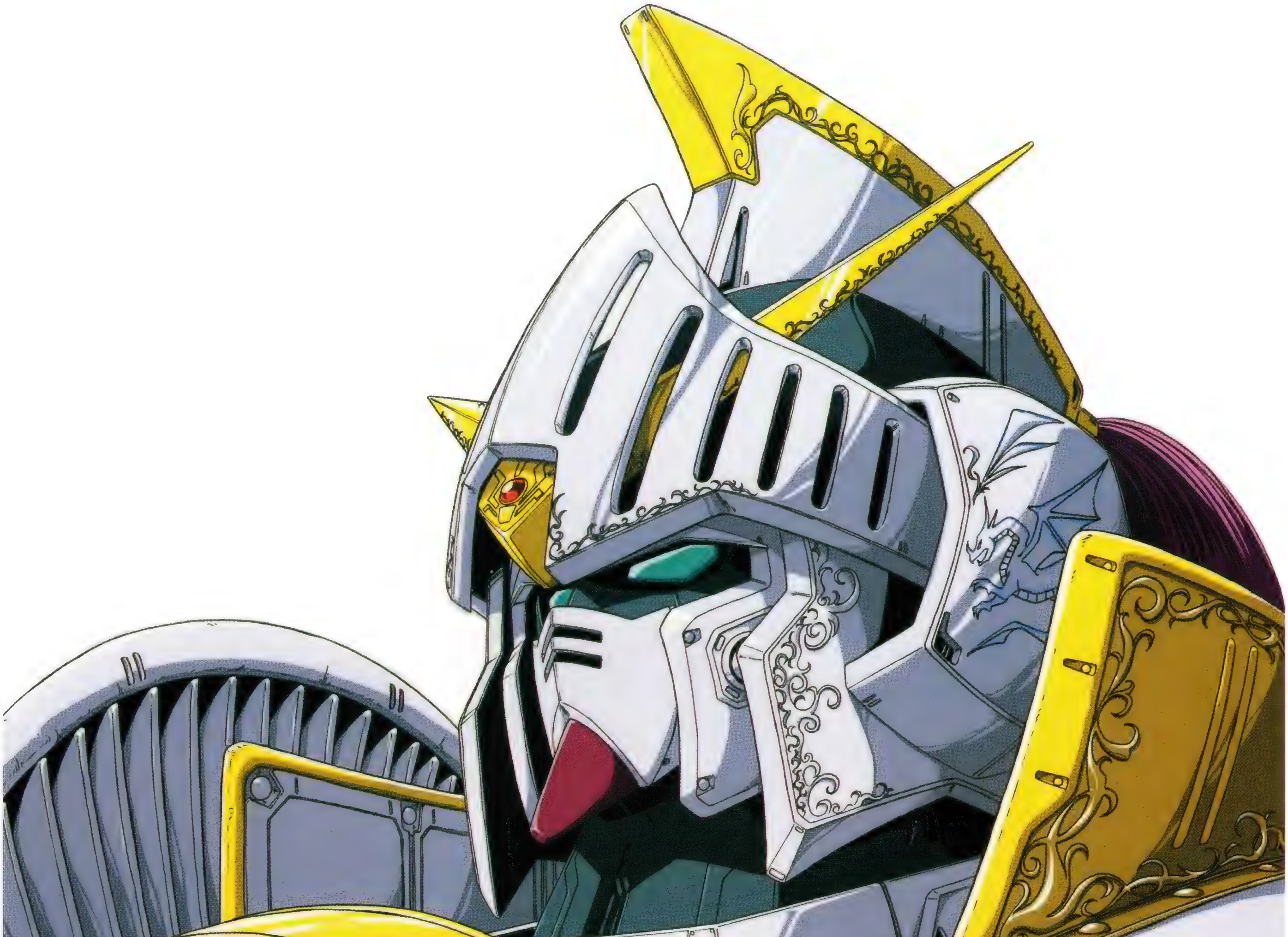









90.6.11 • RED
GUNDAM F-90



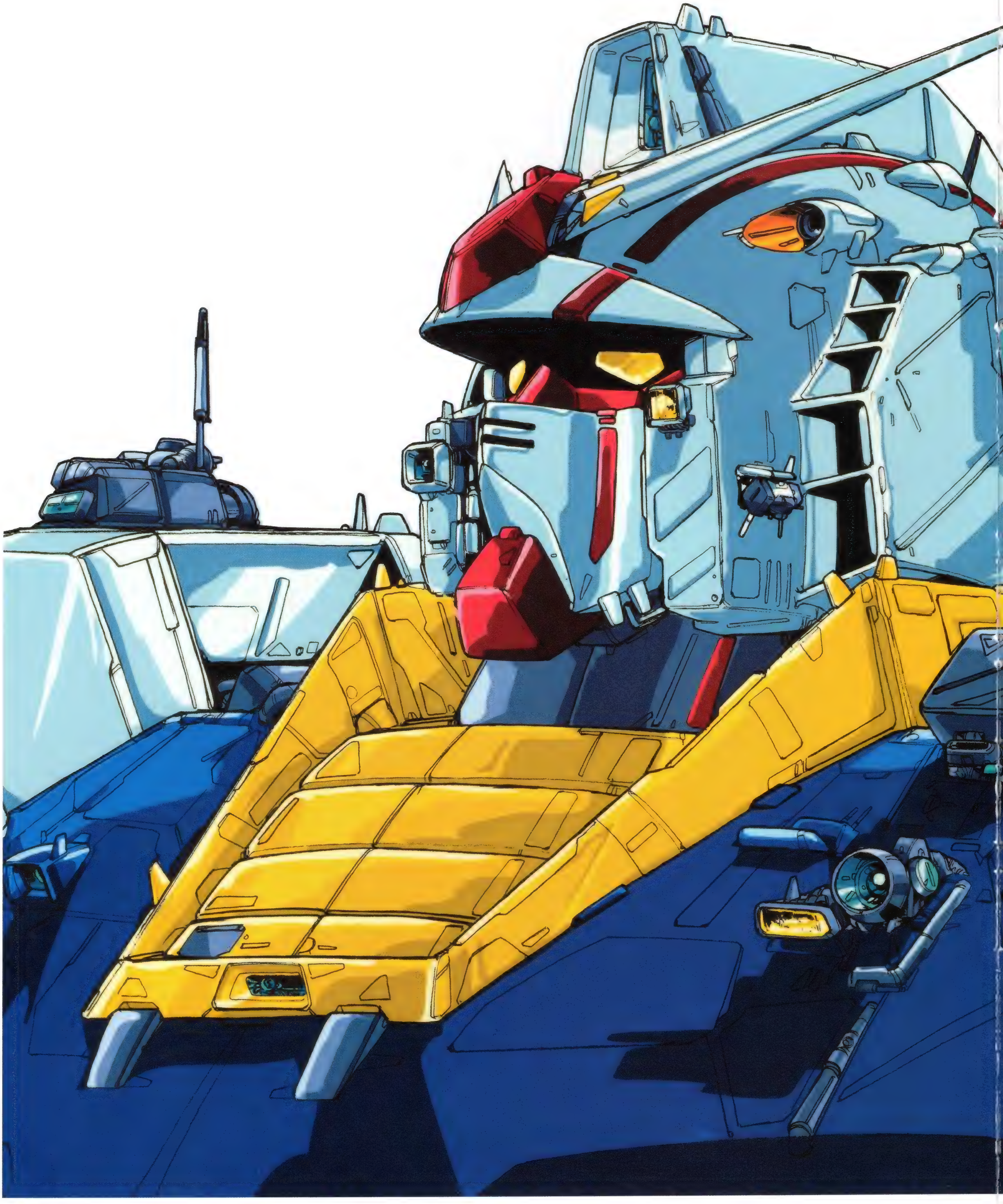









78







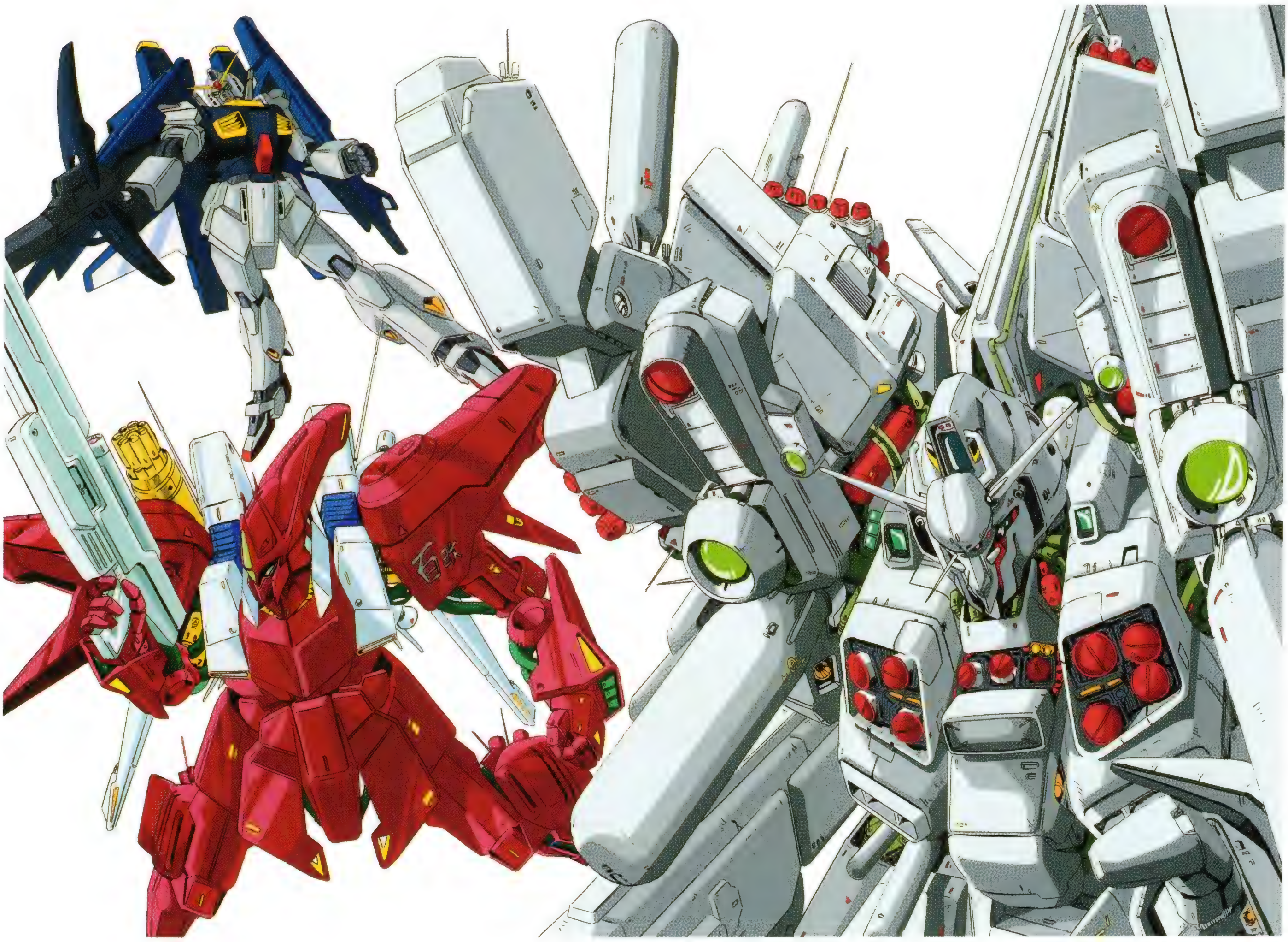







UNT SPACY

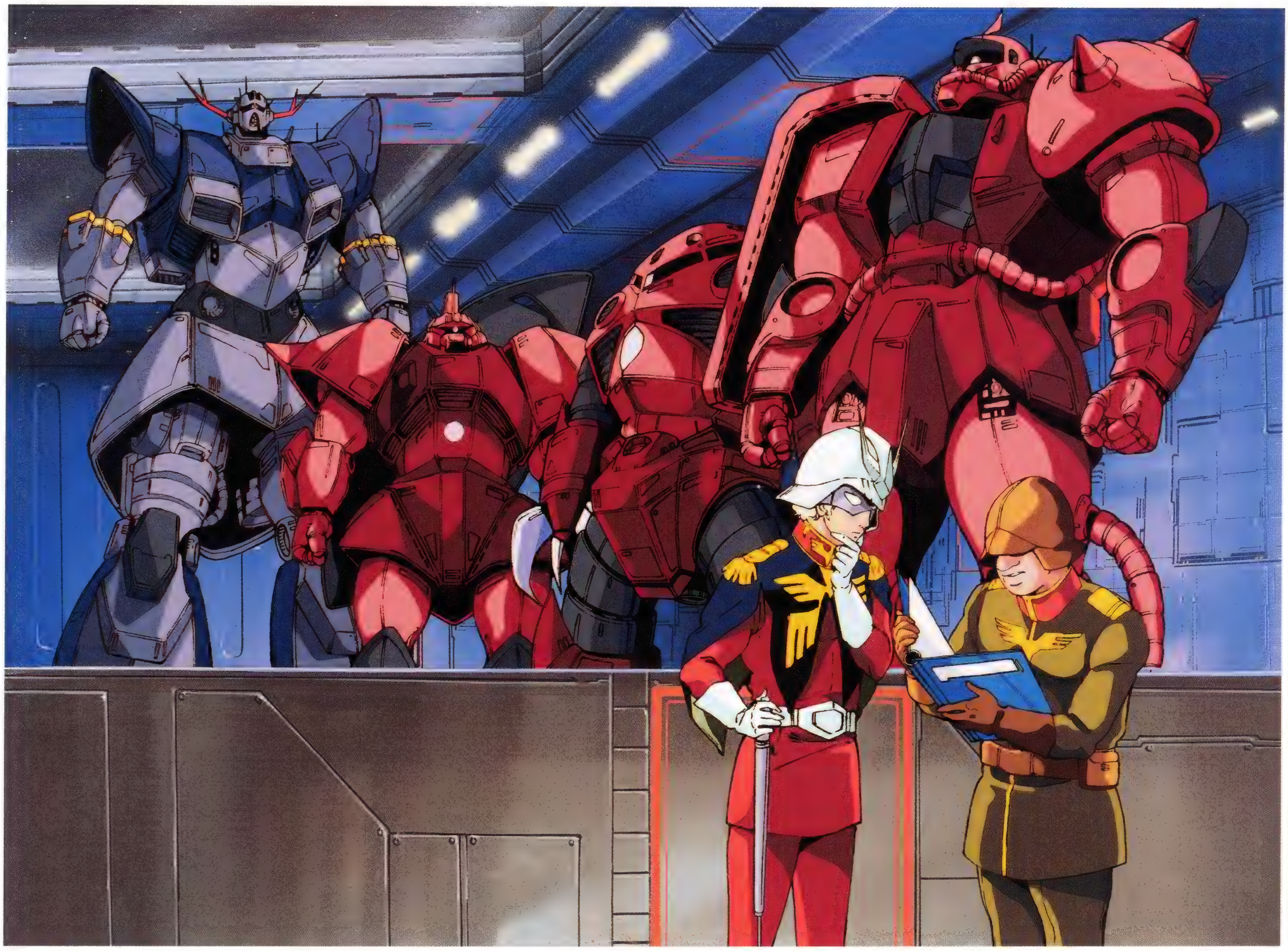
















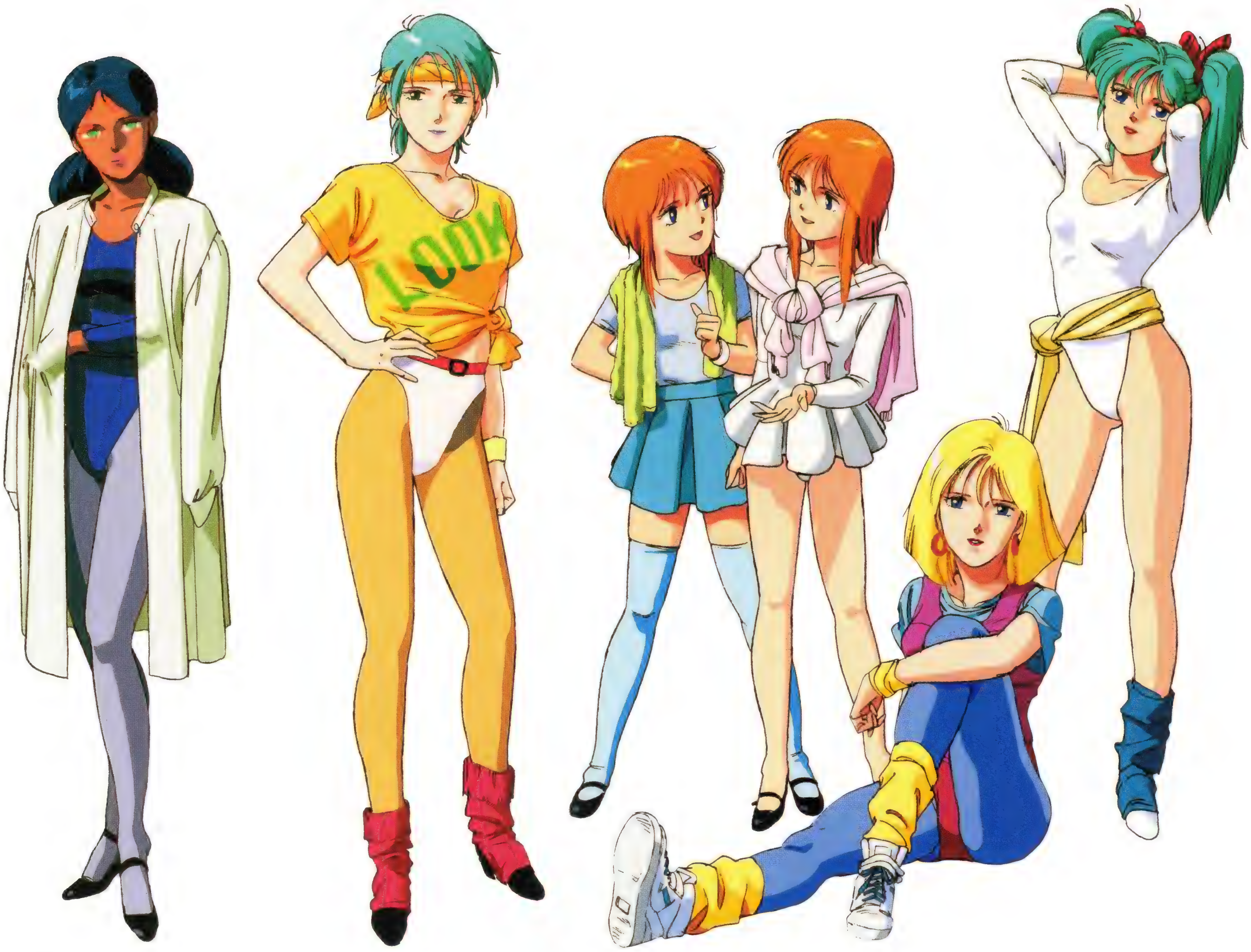











LOOK

















DESIRE TO GUNDAM

INTERVIEW OF GUNDAM

30TH ANNIVERSARY

富野由悠季

SHIYUKI

――今年（'09年）、スイスで行われたロカルノ国際映画祭で、名誉豹賞を受賞されました。受賞理由は「ロボットの表現に悲哀や劇的衝撃を持ち込み、革命を起こした」こと。『機動戦士ガンダム』30周年にふさわしい受賞だと思いました。

富野　現地でも「20年遅い」と半ば本気、半ば冗談で答えたのだけれど、それについておもしろかったことがありました。その後、ロカルノに取材にきていた朝日新聞の記者が、『アニメ新世紀宣言』についての記事を書いてくれたんです。

――劇場版第1作公開に併せて新宿駅東口で開かれたイベントですね。'81年2月22日に行われて、1万5000人が集まりました。

富野　朝日新聞の記事は、TVアニメとともに育った世代がアニメブームを担い、そして、ブームのあとにアニメはどうなったかを非常にコンパクトにまとめたものだったんです。その取材を受けたことで、僕自身が30周年の全体像を改めて思い出すことができて、ありがたい記事になりました。

――記事では『アニメ新世紀宣言』が、当時の若い世代にとってアニメが共通体験となるという、新時代の象徴として取り上げられています。監督自身は当時、ガンダムという作品が新しい時代の扉を開けた、という自覚はありましたか？

富野　まったくない。よく仕掛けて、よくファンが集まってくれた、という気持ちと、もうちょっとスマートなイベントにしてほしかったなという気持ちだけです。あとは、予想よりも大勢の人が集まってしまったので、なんとか事故になったりせず無事に解散してほしいと思っていただけです。だから今として思えば、時代を作るということは、当事者が意識して仕掛けられることなどではないってことです。

　そういうふうに時代が動く中で、上澄みをすくわせてもらっただけのことなんだなと実感している昨今です。それは、今回の30周年記念のお台場のガンダム像にしても同じことなんです。最終的に400万人の方がガンダムを見に足を運んでくださったそうですが、僕や関係者はもっと少ない、結果の半分以下の人数を想定していました。この成果を前に思うのは、アニメとかガンダムの実力が400万人を集めた、というふうに間違ってはいけないということ。『新世紀宣言』の当時を振り返って足りなかったと思うのは、僕や関係会社のスタッフの意識なんです。そこが30年経った今の反省点です。

――反省点ですか？

富野　そうです。たとえば当時、ガンダムの腕時計が商品化されたんですが、あまりにおもちゃっぽい意匠だったりしました。ファンはもう子供じゃないってわかっているのに、一流の時計メーカーとコラボレーションして、ちゃんとしたガンダムの腕時計を出さなかったのかと怒りました。30周年を経て、今ようやくお店にならんでいるようなグッズが、本当は当時にあってほしかった。それが時代の半歩先を行くことだと思っています。

　たとえばユニクロ（ファーストリテイリング）の柳井正社長のような人間がいれば、必ずそうしたでしょう。そういうプロデュース能力のなさ、というものが結果的に『機動戦士Zガンダム』のようなものしか作れなかった、ということにつながっているのです。

――ガンダム以降もさまざまな世界観でロボットアニメを作ってきた富野監督にとって、パート2にあたる『Zガンダム』を作るということは、やはり無念なことだったんでしょうか？

富野　作品は絶えず新作であるべきだと思っているので、徹底的にそれは



アムロやシャア、ララァなど主要キャラクターのコスプレをしたファンが壇上に（写真提供=野辺忠彦）



スイス・ロカルノ国際映画祭にて名誉豹賞のトロフィーとともに

富野由悠季（とみのよしゆき）

'41年、神奈川県出身。'72年、初監督作品『海のトリトン』を発表。'79年、『機動戦士ガンダム』の総監督を務める。'06年、シカゴ国際映画祭にて功労賞受賞。'09年、ロカルノ国際映画祭にて名誉豹賞受賞。また8月には「GUNDAM BIG EXPO」にて『リング・オブ・ガンダム』を発表した。

ありました。だから『Zガンダム』では、なんとか新作風にしようと、タイトルに2をつけず、主人公たちも入れ替えて物語を作ろうとしたわけです。それでいうと『逆襲のシャア』というのは、もっと雑なわけですよ。しかし興行というのは常にヒットを続けなくてはいけないという強迫観念があるから、どうしてもそこに行こうとする。これもまたガンダムとの30周年で教えられたことです。

──そういう意味でいうと、富野監督は〝ガンダム〟という存在が嫌になったことはあるんでしょうか？

富野　……まず『Zガンダム』が始まる前ですね。それから次が『Vガンダム』が始まるとき。このときは、フィルムを作ったことのない関係会社の人物までが作品に口を出してくるという絶望的な状況があって、その一方で「50歳を過ぎていまさら自分のプロダクションを持つなんてできない」という気持ちもあった。だから本当に惨敗感しかなかった。

──『Vガンダム』にはそういう監督の諦念がベースにあるように感じられるのですが……。

富野　そう、諦念ですね。ただ当時ひとつ気を付けたことがあって、『Zガンダム』のときはそういう関係者への怨念をぶつけるという部分があった。でも『Vガンダム』のときは、そんなふうに怒り続けながら1年間のシリーズを作ったら、本当に頭がおかしくなってしまうと警戒したんです。それで1話ごとには、できるだけすっとひっかかりなく見られるドラマを創ろうと心がけました。実際、TV局のプロデューサーから、おもしろいって何度か言ってもらえるまとめ方ができたエピソードを手に入れました。まあ、最終回前の数話はそうもいかなかったけれど、それでもなんとか正気を失わずに1年間のシリーズを終えられました。そうしたら半年もしないうちに鬱がきてしまったわけです。

──その不調の時期を乗り越えて、ご自身が監督をされたのが『∀ガンダム』でした。

富野　鬱から脱出してきたときに、比喩的な意味で「病室から出る」にはどうすべきかを考えながら作ったのが『∀ガンダム』です。だから反省点としては、自己治療のために作っている側面があるということ。でも、逆にいうとアニメや映画というのは、こうあらねばならないという、最低限の姿勢を示すことができた作品であるとも思っています。ちょうどガンダム20周年の時期で、当時の周囲の働き盛りがみんなどこか浮かれていて、それを自覚しないで働いている人が多いと思ったし、メディアを通じて病気をまき散らしている人もいました。だからこそ、そうではない〝ガンダム〟として『∀ガンダム』を作ることで、ガンダムなりアニメを底支えできるようにしたいと思ったんです。そしてそれなりの底支えの足場は作ったという自負もあります。

──「GUNDAM BIG EXPO」で上映されたショートフィルム『リング・オブ・ガンダム』ですが、この名前は『∀ガンダム』の企画時のタイトルと同じです。そこに監督の思いが反映されているのでしょうか？

富野　全然違います。『∀ガンダム』以降の10年間の僕をなめてもらっては困ります（笑）。『∀ガンダム』のときに、僕は僕の持っている言葉を使い切ったという感触があった。でも去年（'08年）からハンナ・アーレント【※1】という政治哲学者の本を読み始めて、新しいシリーズを作るだけの心棒を手に入れたと感じています。それまで自分がもやもやと感じていた政治論や時代論というものが、彼女の言葉を手に入れたことで非常にクリアになった。そして、アーレントの持っている思想というのは、アニメという記号の持つ媒介力でドラマを作っていくメディアでこそ、効果的に描けるだろうとも思っていますので、『∀ガンダム』とバージョンが違います。

僕が想定する『リング・オブ・ガンダム』の舞台装置やドラマのポイントというのは、みなアーレントに関係する仕掛けになっています。映像にも出ていたビューティー・メモリーは千の顔を持っているという設定なんですが、それにもちゃんと意味がある。……なんて、こういうことを話すことができるのも、実はガンダムを作ってきたからだ、というのはありますね。

──というのは？

富野　ガンダムを作るということが、僕のトレーニングだったということです。好きなものだけ作っていたら、こうはならなかった。むしろありもしない〝作家性〟に絡め取られてダメになっていたでしょう。ガンダムを作らざるを得ないから、いろいろなことを勉強して、自分の技術を磨こうとしているから、アーレントの言っていることも飲み込めるようになった。そういう意味で〝ガンダム〟というのは、自分の人生を支えてくれたものだと思っていますし、朝日新聞の記事でも言いましたけど、この30年こそ新世紀へ向けての助走だったんですよと、今、感じています。

TOMINO YO



「アニメ新世紀宣言」会場となった新宿東口は1万5000人のガンダムファンで埋め尽くされた（写真提供＝野辺忠彦）

【※1】
ハンナ・アーレント
1906年～1975年の政治哲学者。ドイツ系ユダヤ人の家に生まれ、ナチス政権誕生後は、フランスからアメリカへ亡命。『全体主義の起源』（みすず書房）、『革命について』（ちくま学芸文庫）、『人間の条件』（ちくま学芸文庫）など著書多数。全体主義を理解する上で欠かせない人物。

安彦良和

――まずは、ガンダム「誕生」の瞬間について聞かせていただけますか?

安彦　'74年の秋頃、『ザンボット3』【※1】『ダイターン3』【※2】と続いていた土曜17時30分の枠を死守するという目的で、創映社の山浦（栄二）企画部長が制作メンバーを招集しました。そこに僕や富野（由悠季）さん、飯塚（正夫）さんらがいたんです。大河原（邦男）さんは、この時点ではまだいませんでした。なんにせよ、そのメンツで六畳一間みたいなアパートに集まって、次の企画を考えることになったのがガンダムの最初です。

――『ガンダム』は、それまでの流れからはかなり変わった作品になりましたが、それにはどのような背景があったのでしょうか?

安彦　飽きていたんですよ。とにかく何か違うことをやりたかった。ただ、当時の僕は別の企画のプレゼンで惨敗を喫した直後だったもので、具体的な何かを見つけ出す気力がなくなっていました。他の人からも有効な意見が出ず、煮詰まってしまったのをよく覚えています。それで富野さんが「少し考えさせてくれ」と言いだして、そのときはおひらきになりました。ちなみに彼はその会議で、殆ど口を開かず、ふてくされたように寝っ転がっていました。きっと「しょうもねぇ会議だな」とか思っていたんでしょうね（笑）。

――そして、その後、富野監督が考えてきたものが『ガンダム』草案となるわけですね。

安彦　そうです。原稿用紙30数枚。それを読んで即決でした。「これでいこう」って。この企画書については、『ガンダムの現場から』【※3】という書籍にそのまま収録されています。読むと殆ど意味不明なんだけど（笑）、これまでになかったものであるのは間違いなかったし、相当に煮詰まったものが、富野さんの頭の中にあるということはわかった。

――意味はわからないなりに、熱意は感じたということでしょうか?

安彦　こういうときに細かいところを突っ込むのは野暮じゃないですか。考えがあるなら、すべて任せようということです。当時の僕は「勧善懲悪」や「男のロマン」に代わる〝キーワード〟を求めていたきらいがあったんですが、富野さんの提示してきたものは、そういうひと言で言い表せるものではなかった。そこも「いける」と思った理由のひとつでしょうね。富野さんの発想は僕にはありませんでしたから。ところで、最近知ったのが、この企画書がきちんと時間をかけて書かれていたということ。『ガンダムの現場から』収録の企画書のナマを見ればわかるんですが、日付がかなり長い期間にまたがっているんです。ちゃんとじっくり煮詰めたものだったんですね。てっきり3日徹夜とかで一気に書き上げたものだと思っていたので、その点は誤解していました。

――そこから現在、我々が知る『ガンダム』へと作り込んでいく作業があったと思うのですが、その際のご苦労で印象に残っているものは?

安彦　いや、苦労はなかったですね。すこぶる順調でした。キャラクターデザインに関しても、ほとんど一発でしたし。「これまでにない、新しいものを作ろう」という気持ちがみんなの間で、きちんと共有されていたからできたんだと思っています。

――そうして順調にできあがった作品が、視聴率的には苦戦するという結果になってしまいました。どのように感じられましたか?

安彦　全然気になりませんでした。強がりでも何でもなく、本当に。だって、最初からわかっていたんですよ、この作品が高視聴率を取れるわけがないって。夏に向かう4月スタートで、夕方スタートなわけでしょう? そんな時間にTVの前にいるなんてもったいないですよ。むしろ「テレビなんか見てないで、外で遊べ!」って思っていたくらいですから（笑）。それに『宇宙戦艦ヤマト』が、視聴率で低迷しながらも伝説を作ったのを見ていますからね。誰も数字には拘泥していなかったはずです。自分たちが良いものを作っているという自負もありましたし。

――では、やっていて「つらい」と感じることなどはありましたか?

安彦　つらかったのは、病気で途中降板しなければならなくなったことですね。肺に水が溜まる病気だったのですが、結局、5ヶ月入院することになり、復帰することなく最終回を迎えました。あれはとにかく無念でした。

――劇場版を公開するという話は、退院後に決まったのでしょうか?

安彦　忙しい中、毎週見舞いに来てくれていた富野さんが、入院中に教えてくれました。彼がサンライズに「劇場版を作るなら、安彦に修正を入れさせろ」と言ってくれたことも。それを聞いたときは、よくぞ言ってくれたと思いましたね。

――当時、そのことが大変な話題になっていたように思います。

安彦　それに関しては内心忸怩たるものがあります。修正はあくまで、本来あるべき姿に戻す作業で、営業的なウリにされるべきことではありませんから。あれはあくまで我々の良心・誠意としてやったんです。ただ、その後、再編集版を劇場公開する際は手を入れるのが当たり前という「常識」を作ってしまったことについては、そうとう恨まれただろうなとは思っています（笑）。

――現在は、漫画版『機動戦士ガンダムTHE ORIGIN』を連載中です。その完結も間近ですが、その後、ガンダムとどのように関わっていくことになると思われますか?

安彦　何度も言っていますが、僕とガンダムが関わるのはこれが今度こそ最後。TV版を作り、劇場版を作り、漫画版も描いた。これ以上やることはないはず。100%出し尽くしたと思っています。

――では最後に、『機動戦士ガンダム』以降のガンダムや、宇宙世紀以外のガンダム、今後のガンダムについて思うことがあれば教えてください。

安彦　昔は、富野由悠季が作るものだけがガンダムたり得ると思っていたんですが、最近ではいろいろなガンダムがあってもいいなと思うようになりました。しかし、その中でも『ファースト』だけは別格であってほしい。それは今でも強く思っています。正直言えば、他の作品と並列に語られることが我慢ならないほどです。源流にこの作品があるということを、若い、今のガンダムファンにも知ってもらいたいですね。

【※1】ザンボット3
『無敵超人ザンボット3』。宇宙人ガイゾックに母星を滅ぼされたビアル星人の子孫、神ファミリーが、新たに地球に目をつけたガイゾックに巨大ロボット「ザンボット3」で立ち向かうロボットアニメ。ロボットバトルによる被災者を描写するなど、それまでのロボットアニメとは一線を画す描写が話題となった。富野由悠季監督作品。キャラクターデザインは安彦良和が担当。

【※2】ダイターン3
『無敵鋼人ダイターン3』。『ザンボット3』に続く形で制作された富野監督作品。全体的に暗いトーンだった前作に対し、明るいトーンでまとめられているのが特徴。キザでナンパな伊達男、破嵐万丈が、人類支配をもくろむメガノイドから奪った「ダイターン3」を駆使して戦うロボットアクション作品。主演声優の多くが、直後に放映された『機動戦士ガンダム』にも参加している。

【※3】『ガンダムの現場から』
'00年10月にキネマ旬報社より刊行された書籍（氷川竜介・藤津亮太編）。正式タイトルは『ガンダムの現場から――富野由悠季発言集』。未発表のものも含め、富野由悠季監督の初期企画案やメモ、絵コンテなどが多数掲載されている。

安彦良和（やすひこよしかず）

'47年、北海道生まれ。'70年、虫プロ入社、その後フリーに。『機動戦士ガンダム』では、作画監督、キャラクターデザインを担当。その後、漫画家に転身。現在は、角川書店「ガンダムエース」誌上において『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』を好評連載中。

大河原邦男

――『機動戦士ガンダム』には、どのような経緯で参加されたのでしょうか?

大河原　まだサンライズが創映社の時代に、後のサンライズ社長の山浦(栄二)さんを紹介していただいたんです。当時、創映社のメカはスタジオぬえ【※1】さんが中心になって手掛けていたんですが、出版を重視するということでガンダムは辞退された。そこで「タツノコプロから来た人(大河原氏)がおもしろいんじゃないか?」と、安彦(良和)さんから推薦していただいたようです。

――ガンダムという企画は、他の作品と比較してみたとき、やはり特異なものでしたか?

大河原　そうですね。富野(由悠季)監督は、『ザンボット3』『ダイターン3』と手掛けられて実績を作ってきたんで、3本目は自分がやりたいことを出したい、という希望があったと思うんです。当時、日本サンライズは弱小プロで、クオリティの高い作品を作るためには、マーチャンダイジングのロイヤリティ収入で赤字を埋めないといけなかった。おもちゃを重視した2作品で、スタッフのフラストレーションも相当たまっていたところへ、3作目が作れることになった。じゃあ、スポンサーに内緒ですごい作品を作ってしまおうという気持ちが芽生えていたと思うんですよね。当時は安彦さんや私も含め、メインスタッフは30代。何か作りたいという気持ちが、爆発したんだと思います。

――では、手ごたえを感じた瞬間は、どの段階でしょうか?

大河原　ショックを受けたのは、スタッフで見た初号試写です。ヒットする、しないは別にして、スタッフがベストを尽くして作ったものが結実したという印象でした。ガンダムが持つ可能性を確信した瞬間だったと思います。それ以後、いろいろなアニメ誌や大学祭などで取り上げられて、ムーブメントを実感したんです。西武線に乗ってサンライズに行く途中、ガンダムの話題が漏れ聞こえてくるんですよね。これはすごいなと思いました。

――ガンダムのヒットは、大河原さんご自身のお仕事の状況にも大きな影響を与えたと思うのですが。

大河原　ヒットもそうですが、特に忙しくなったのは、プラモデルブーム後ですね。当時はTVシリーズのデザインの仕事をたえず3本ぐらい抱えていたんですが、それに加えてイラストの仕事が多くなった。昼は本業のデザイン、夜はイラストを描くという状況でした。

――ガンダム以後は、メカデザインに求められる要素もリアル方向へ移行した感じがします。

大河原　デザインそのものより、どんなものでもリアルに見せるという演出力が大事だと思うんです。ザクだって劇中の扱いが変わっていたら、スーパーロボットの敵役みたいなやられメカになっていたかもしれない。ガンダムに関していえば、そうした演出を見つめさせるように仕向けた富野監督の力が大きいんですよ。

――意図的にリアルな要素を取り入れようとした部分はありますか?

大河原　それはないですね。私の場合、監督が求めるものを生み出す職人技を身につけたいと思っていましたから。それができれば、あらゆる世代の監督の要望にも応えられます。それは、何歳になってもこの仕事が続けられることを意味していますから、その訓練が一番大事だと思うんです。我々、アニメーション作りの世界は、完全にチームプレイです。ひとつのセクションだけ優れていても、また天才だけ集めてもうまくいくとは限らない。根本的には、監督が求めているものを、各セクションが忠実にできるかが勝負になってくるんです。監督ごとに考えていることも異なりますし、明確なデザインが提示されるわけじゃないですから、それを自分の頭の中で構築して形にする。その訓練は怠ってはいけないところですよね。よく誤解されるんですが、「こんなメカを作ったから作品に出そう」ではなく、作品に合わせてメカを作るんです。そのためには、結局スキルを積み重ねる以外にない。いろいろなジャンルの作品に参加したり、コンセプトワークをやったりすることが重要になるんです。たぶんガンダムの仕事だけを続けていたら、3本ぐらいで何もアイデアがなくなったと思います。でもガンダムのようなかっこいい作品をやりたいという人は、ギャグものをやりたがらず、下に見る傾向があるんですよね。それはデザイナーとしてマイナス要素。もう少し悟ったほうがいいと思うんです。

――振り返ってみて、大河原さんにとってガンダムはどのような作品になりましたか?

大河原　ひとつの勲章です。それまでメカデザインはひとつの役割でしかなかったんですが、ガンダムで職業として意識され始めた。最初にメカデザイナーというクレジットをいただいた身としては、絶対に職業として成立させたいという気持ちがあったんで、なにがなんでも60歳まで現役メカデザイナーでいようと思いました。『ガンダムSEED』シリーズで60歳まで現役メカデザイナーを達成したので、あとはもう好きなことをやろうと思っています(笑)。

――30周年を迎え、さらに躍進するガンダムに期待することをお聞かせください。

大河原　もうお嫁に出した……という気持ちです。ファーストガンダムでマーチャンダイジングの重圧を解放して、大成功した。そこである程度完結しているんです。それにガンダムというのは、自分からやりたい、という作品じゃないんですよ。サンライズ作品に合うメカデザイナーを選べばいいし、監督が好きなメカデザイナーに発注すればいい。もちろん、私のメカがいいということなら、全力でやるスタンスでいます。こうして振り返ってみると、『ヤッターマン』【※2】や『ボトムズ』【※3】のような、多様な作品に参加できたのはラッキーでした。長く手掛けられる作品もあるし、再挑戦できる作品もある。ガンダムだけじゃないというのが、精神衛生上よかったと思います(笑)。昔は工業デザイナーが向いていると思ったこともありましたが、たとえば家電メーカーに入って、1種類の家電を一生デザインし続けるのは耐えられない。アニメならあらゆるものをデザインできる。いい仕事に就けたなと思いますね。

【※1】**スタジオぬえ**
SF作品を中心とした企画・制作スタジオ。数多くの有名なクリエイターを輩出した老舗スタジオ。

【※2】**『ヤッターマン』**
'77年から'79年までフジテレビ系列にて放映されたTVアニメ。タツノコプロ制作。正式タイトルは『タイムボカンシリーズ ヤッターマン』。ロボット犬とともに正義を守るヒーローとなったガンちゃん(ヤッターマン1号)・アイちゃん(ヤッターマン2号)と、ドクロストーンを探す悪党・ドロンボー一味とのバトルをコミカルに描く。

【※3】**『ボトムズ』**
'83年から'84年までテレビ東京系列にて放映されたTVアニメ。サンライズ制作。正式タイトルは『装甲騎兵ボトムズ』。高橋良輔監督作品。銀河規模の100年戦争終盤、軍の最高機密を知ったため追われる身となった主人公が、戦場を渡りゆく中で、戦争の背後にある陰謀と、己の出生の秘密に近づいていくというSF作品。

大河原邦男(おおかわらくにお)

日本初の専業メカデザイナー。商品企画を経験後、タツノコプロにて『科学忍者隊ガッチャマン』で、初のメカデザインを手掛ける。フリーとなってからは、サンライズ作品を中心に参加。『機動戦士ガンダム』『装甲騎兵ボトムズ』ほか、代表作多数。

内田順久

——内田さんといえば、『Zガンダム』『ガンダムZZ』の印象が強いのですが、ガンダムとの関わりはいつからになりますか?

内田　実はファーストガンダムの動画を内緒で描かせてもらっていたんです。当時、ガンダムはサンライズ第1スタジオで制作していましたが、自分は『無敵ロボ トライダーG7』【※1】などを手掛けていた第2スタジオの仕事をしていました。だから内緒で、自宅で作業していたんです(笑)。

——ご自身の仕事量を増やしてまでガンダムに参加したいと思ったのは、どんなことがきっかけでしたか?

内田　ガンダムがとても異質な存在だったからですね。サンライズが今までに作った作品と、あまりにもカラーが違っていました。勧善懲悪なヒーローロボットではない、シリアスなドラマですよね。設定が上がってきている段階で、「これは雰囲気が違う」と感じました。最初のオンエアを見て、「やっぱりこっちがやりたい」って気持ちが動いたんです。

——その後も『機動戦士ガンダム』に関わり続けていらっしゃったのですか?

内田　そうです。TVシリーズのあとは、劇場版ガンダム、その後は安彦(良和)さんの『クラッシャージョウ』【※2】、『巨神ゴーグ』【※3】などに参加させてもらっていました。

——その後に『Zガンダム』に参加されることになるんですね。最初にガンダムの続編とお聞きになったときは、どんな気持ちでしたか?

内田　正直、イヤだなって思いました(笑)。ガンダムは表現方法がリアル志向ですから、いろんな制約がつくんですよ。さらに『Z』になると、ファーストガンダムと時代が違うんで、科学考証が入ってきて……。当時、ロボットものってあまり制約がなかったんですが、急にガチガチのルールが前提になってしまった。たとえばビームの表現ひとつとってもです。でも、それは考証として正しいけど、見ておもしろいのかっていうのは、ずっと葛藤でした。やっぱりアニメはアニメじゃないですか? そのおもしろさがないと意味がないと思っていましたからね。自分がメカ作画監督である程度自由にできると思っていた矢先でしたから、正直、「これは大変だ」って思っていました(笑)。

——内田さんはメカだけではなく、キャラクターでも活躍されていますが、当時、メカを中心に描かれていたのはなぜですか?

内田　それは自分が描くキャラクターの方向性と、当時のサンライズ作品のテイストが違っていたからですね。僕は荒木伸吾さんといった東映系作品の絵が好きで、そちらの方向性しか描かなかった。だからメカシーンばかり担当していたんです(笑)。

——メカ作画監督というポジションは、『Zガンダム』が初めてですよね。

内田　当時、サンライズはロボットものばかり手掛けているにも拘わらず、メカシーンをまとめる人がいなかったんです。今では考えられませんが、メカシーンといえば、わりと捨て駒的な扱いで、現在のように体制が安定していたわけじゃないんです。今でこそ、メカは突出した人間が描いていますけど、当時はメカが苦手な人も関係なく描かなければならず、バラツキがひどかった。それなら「メカだけをまとめたい」って、『重戦機エルガイム』のときにプロデューサーと話しまして、「じゃあ次回作からメカ作画監督を作ろう」という話になったんですよ。それがたまたま、『Z』だったというわけです。

——続編ということで、『機動戦士ガンダム』を意識された部分はありましたか?

内田　富野(由悠季)監督からは、「ファーストガンダムは忘れてくれ」と言われましたね。ファーストガンダムで作り上げたものは、ファーストガンダムだから許されたものです。だから『Z』は、『Z』だけの独自のものを作ろうと。とはいえいろんな意味での規制があり、非常に難しく、ハードルの高いものでした。自分もそうですけど、参加している人もガチガチでしたからね。

——その体制で『ガンダムZZ』へ移行されるわけですが、状況は変化しましたか?

内田　『ZZ』の場合は、「楽しいガンダムを作る」ということだったんですけど、最初はなじめなかったですね。まったく違う作品ならよかったんですが、『Z』の続編ですからね。現場のスタッフも相当悩んだ部分があると思います。商品展開が大前提であることも、『Z』の成り立ちとは全然違っていましたから、戸惑いもありましたね。それもあって、正直ジュドーたちにはあまり感情移入ができなかったんですよ。

——2年に亘ってガンダムのTVシリーズを手掛けられましたが、振り返ってみて手ごたえを感じられた部分はありますか?

内田　正直、自分の中では悔しいことばかりです。それは人員編成、時代背景、環境が不安定だったこともそうですし、なにより自分自身が未熟だったことが一番大きい。「もっとうまくやれたかな」っていう気持ちはありますけど、その一方であの時代にガンダムに参加させてもらったのは大きな財産でもあります。確実に、自分の血であり、肉になっている作品です。人生観も変わったし、いろんなものを客観視できるようになったし……。自分をちょっと大人にしてくれた作品ですね。はたして『Z』らしさや『ZZ』らしさを表現できたのかと言われると疑問なんですけど、ファーストとは違うテイストは見えたんじゃないかなと思いますね。

——また内田さんにガンダムに携わってほしいという意見もあると思いますが。

内田　機会があれば、またやってみたいですね。今だったら自分の中にまた違ったガンダムのイメージがありますし。あとスタッフ編成も、自分で手掛けてみたいですね。

——『Zガンダム』、『ガンダムZZ』を経て、今後も成長していくガンダムに期待することをお聞かせください。

内田　時代に合ったおもしろいガンダムができればいいなと思います。過去に捕らわれて引きずられるよりも、時代を担っていく世代に向けたガンダムを作ってほしいですね。若い子たちが楽しんでくれれば、それでいいんじゃないかな。オールドタイプはオールドタイプで、過去のガンダムを思いっきり楽しめばいいんですよ(笑)。

【※1】『無敵ロボ トライダーG7』
'80年から'81年にかけて、名古屋テレビ系で放映されたSFアニメ。民間のロボット派遣会社の奮闘を描く、下町SFアクション。「ガンダム」と同じ時間帯で、後番組として放映された。

【※2】『クラッシャージョウ』
'83年に公開された劇場作品。原作は高千穂遙の手掛けるSF小説。宇宙の何でも屋、クラッシャーであるジョウは、名門スコーラン家からある依頼を受けた。だが、その依頼によって海賊の容疑をかけられ、さらにクラッシャーの資格を停止されてしまう。ジョウたちは謎を追って惑星ラゴールへ向かうが……。

【※3】『巨神ゴーグ』
'84年から'85年にかけて、テレビ東京系で放映されたアニメ。田神悠宇は、父が研究していたオウストラル島の秘密によって、謎の組織GAILから命を狙われることに。執拗な追っ手を振り切って、オウストラル島に到着した悠宇は、突如現れた青い巨大ロボ、ゴーグと出逢う。はたしてオウストラル島に隠された秘密とは? 悠宇とゴーグの冒険が始まる。

内田順久(うちだよりひさ)

'60年、神奈川県生まれ。学生時代に、友人の付添でサンライズに絵を持ち込んだところ、すぐに動画を担当することに。『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』ではメカニカル作画監督を務め、'80年代におけるガンダムシーンの表現方法を確立した。

北爪宏幸

――『機動戦士Zガンダム』をはじめとして、北爪さんは、本当に数多く、ガンダムシリーズの描き下ろしイラストを手掛けていらっしゃいますが、ガンダムとの初めての出会いを教えてください。

北爪 高校3年生のときに、TV放映で『機動戦士ガンダム』を見たのが最初です。見ようと思って見たわけではなく、偶然放映されていて。見終わってから、「あのアニメはなんだったんだろう」とすごく気になり、以降は毎週見るようになりました。そして進路を決めるころに「アニメの仕事がしたい」と思うようになったんです。そういう意味では、ガンダムは私の人生を左右した作品です。あのときガンダムに出会っていなかったら、今の私にはなっていませんでしたね（笑）。

――高校卒業後は、どのような経緯でアニメーターとなられたのでしょうか。

北爪 東京デザイナー学院に2年間通ったあと、湖川友謙さんが主宰していた作画スタジオのビーボォー【※1】に入社しました。当時、ビーボォーでは富野（由悠季）作品である『戦闘メカ ザブングル』【※2】を手掛けているとアニメ雑誌で読み、どうしても入りたいと無理を承知でアタックしてみたら、運良く採用してもらえたんです。『ザブングル』の終盤には、原画のまねごとをさせてもらい、『聖戦士ダンバイン』【※3】の開始時には、初めて原画を任されました。その後の『重戦機エルガイム』【※4】では、第1話の作画監督もやらせてもらったんです。そんなふうに、入社1年半ぐらいで原画から作画監督まで経験し、湖川さんにスパルタでしごかれました。

――富野作品に憧れてアニメ業界に入られただけではなく、その後手掛けられてきた作品も富野作品ばかりだったんですね。

北爪 『重戦機エルガイム』放映年の秋にビーボォーを退社して、仲間といっしょにスタジオぱっく【※5】を設立したんです。そこでサンライズさんから「独立するなら、次のガンダムをやらないか？」と声をかけていただいて、『Zガンダム』をやることになりました。その後『ガンダムZZ』『逆襲のシャア』にも参加させていただき、アニメーターになってからの6年間、富野作品メインにやりました。

――『Zガンダム』と言えば、フォウ・ムラサメのヌードポスターのイラストを手掛けられましたが（UNIVERSAL CENTURY編・74～75ページ収録）、アニメーションとイラストでは、仕事の感覚に違いがありましたか？

北爪 アニメーションは線だけ描いていればよかったのですが、イラストとなると色塗りまですべて自分でやる必要があったので、最初は絵の具がうまく扱えなくて。でも絵を描くのは大好きなので、1枚の絵を完成させる仕事は楽しかったです。実は、収録されているフォウのヌードイラストは2枚目に描いたものなんです。当時、ニュータイプ編集部の井上（伸一郎・現角川書店代表取締役）さんの発注で描いたのですが、1枚目はボツになったので破り捨ててしまいました。それから数か月後、井上さんから「今度はボツにならないよう、念入りに詰めていきましょう」とリベンジのチャンスをいただいて、2枚目のヌードに挑戦したんです。

――具体的にどのような打ち合わせをしたのですか？

北爪 ラフの段階で何パターンも描いた上で、井上さんと相談しながら慎重に1枚を選びました。でも原画ではイスを描いていたのに、実際にポスターとして印刷されたときには、イスが消えていました（笑）。見る人の目線をフォウに集中させるために、当時ではまだ珍しかったCGを使用して、井上さんが消したのだと思います。

――セル塗りではない、独特のタッチが非常に煽情的でしたが、仕上げには、時間がかかりましたか？

北爪 アニメーションの仕事とイラストの仕事を平行してこなしていたため、イラストにそれほど時間をかけられなかったことも、正直ありました。それでも、フォウのヌードイラストに関しては、絵の具もずいぶん使い慣れてきた時期にもかかわらず、かなりの時間と手間をかけました。そういう意味で、思い出深い1枚ですね。

――読者にとっても、とても印象に残る1枚だったと思います。さて、一大ムーブメントを引き起こした『機動戦士ガンダム』でしたが、その続編となる『機動戦士Zガンダム』を手掛けられるにあたり、やはりプレッシャーなどは感じられましたか？

北爪 当時は全力で走っていたので周りを見まわす余裕がなく、気負いもありませんでした。ガンダムは私をアニメの世界に引っ張り込んでくれたすごい作品。ガンダムファンが何万人もいる中で、その続編に携わることができた自分はその代表だと思っていましたから、後続のファンに好きになってもらえるよう、やれるだけのことをやるしかないという心持ちでした。技術面に関しては、安彦（良和）さんが描いた絵をそっくりに描くのはたぶん無理だろうな、と思っていました。学生時代は安彦さんの絵を真似して描いたこともありましたが、仕事を始めてから、どっぷり湖川流が身についていたので、急に絵柄の変更はできない。安彦さんの絵を描こうとしてバランスが崩れるのはよくないから、自分の中で湖川さんからもらったモノをブレンドして描こうと。富野作品は、絵が似ている、あるいは似せることよりも、キャラクターの演技や表情を豊かにしたほうがよいと思ったんです。

――ガンダムもついに30周年を迎えることとなりました。北爪さんご自身は「月刊ガンダムエース」で漫画『C.D.A.若き彗星の肖像』【※6】の連載を終了させたばかりですが、まだまだガンダムという作品とのつき合いは続きそうですか？

北爪 先のことはわかりませんが、逃れられない運命だなと感じています。みんなが知っている作品を仕事としてやってきて、継続的な義務というものや、それっきりの作品ではないぞ、ということを感じさせるタイトルがガンダムだと思うんです。ガンダムの仕事をさせてもらったから自分も大きく成長できたし、知名度を得ることもできました。私にとってガンダムは、目に見えない部分で育ててもらった〝実体のない親〟です。もし機会がきたら、恩返しをしておかなくてはと思っています。

【※1】**ビーボォー**
アニメーター・演出家の湖川友謙が'79年に設立したアニメ作画スタジオ。'89年に解散。

【※2】**『戦闘メカ ザブングル』**
'82年～'83年放映のTVアニメ。「三日の掟」（すべての犯罪は三日逃げ切れれば免罪）に反抗した少年ジロン・アモスと支配階級イノセントとの戦いを描く。

【※3】**『聖戦士ダンバイン』**
'83年～'84年放映のTVアニメ。人型兵器を操る聖戦士ショウ・ザマの姿と、異世界抗争とをファンタジー的世界観の中で描く。

【※4】**『重戦機エルガイム』**
'84年～'85年放映のTVアニメ。滅亡したカモン王朝の末裔ダバ・マイロードが、養父の形見エルガイムとともに、ポセイダル軍との戦いに巻き込まれていく。

【※5】**スタジオぱっく**
ビーボォーから独立した越智博之、仲盛文、本猪木浩明、岩滝智らで設立した作画スタジオ。'87年に解散。

【※6】**『C.D.A.若き彗星の肖像』**
一年戦争終結後の「空白の7年間」を、シャアとハマーンをメインにして描いた漫画作品。

北爪宏幸（きたづめひろゆき）

'61年、東京都生まれ。東京デザイナー学院を卒業後、スタジオ・ビーボォーに入社。その後、富野由悠季監督作品に関わり続け、『機動戦士ガンダムZZ』『逆襲のシャア』ではキャラクターデザインを担当。現在は漫画家としても活躍している。

明貴美加

——明貴さんは、かなり若いときからガンダムに参加されています。

明貴　23歳くらいからです。本編に最初に関わったのは『Zガンダム』で、当時、所属していたデザイン事務所の伸童舎【※1】としての参加ですね。同い年のメカデザイナーの藤田一己さんが、『Z』までってことになって、次期ガンダムデザインのコンペティションに参加して以降、本編も担当することになりました。

——高校生のときから、アニメ業界でお仕事をされていたんですよね。

明貴　模型誌やアニメ誌でイラストを描いてたんですが、アニメ作品としては『Z』が初めて。『ガンダムZZ』は2本目で……。

——それは大抜擢ですね!

明貴　えーっ!?という感じです（笑）。メインは小林誠さんだし、他のMSも出渕裕さんなので大丈夫だろうと思っていたら、殆どやることになった。

——プレッシャーがあったのでは?

明貴　いや、それを感じているヒマはなかったですね。『ZZ』は13話からの登場なんですが、時間がなくて大変でした。とにかく仕上げなきゃ、しかありません。同時に、本編の他の設定もあげなきゃいけないから、描いても描いても終わらない（笑）。

——富野監督にも急かされましたか。

明貴　実は、「ZZ」の初登場まで、監督に会わせてもらえなかったんです。サンライズが気にかけて、プレッシャーを掛けさせたくなかったんでしょう。初めてお会いしたときは、監督に「ずっと会いたかったんだよ！オマエに！」と抱き締められました。これはうれしかったです。

——デザイナーとして、腕を認められたということですね。

明貴　いや、その後、クィン・マンサのデザインで、呼び出されて2時間説教されました（笑）。最初、最終回ということで自由なイメージでオーラバトラー系というか、怪獣、生物系のラフを描いたんです。そしたら、デザインの良し悪しではなく、最終回だから何をやっても良いと考えるのは間違いだ、と。それで、俺がラフを作るから、その通りに描けということになって、共同作業で仕上げました。

——『ガンダムZZ』で明貴さんが描きたかったデザインは、どういった方向性だったんですか。

明貴　『ZZ』は個人的に１／１４４のプラモでの変形合体が目標だったんです。僕は、もともとガンプラ世代なんで、立体的な見栄えが念頭にありました。立体ありきです。前作の『Z』のプラモでは、変形機構の完全な再現ができなかったんで、非常に残念だなと思っていたんですよ。

——その後、作品としては『ガンダム００８０』に参加されます。

明貴　『００８０』の仕事は大きかったですよ。コンテの書き方とか、原画の書き方とか、髙山文彦監督にいろいろ教わって、やらせてもらったんです。あとの仕事に活きるアニメの基礎が、この作品でできました。

——次の『００８３』では、純粋なデザイナーとしての参加ですか。

明貴　そうです。ただ、ガーベラテトラのキット化の際、部品がついているランナーの構成要素に口を出させてもらったんですね。予算の話を聞いたり、設計の一部にアイデアを出せたのは大きい。ガンダムシリーズでは、本当に得たものが多いですね。

——『ガンダム00』では、久々にデザインに関わっておられます。

明貴　最終回の王留美などの王家のノーマルスーツのデザインをゲストでやらせていただきました。僕は『ZZ』のあと、作画監督をやられていた神村幸子さんにわりとかわいがってもらっていて、神村さんがキャラデザインの『シティーハンター』【※2】で下着の設定をやらされてるんですよ（笑）。そのときに制作で入ってきたのが、『00』の水島精二監督だったんです。その後、とあるパーティーの会場で、水島監督に「何かお返ししたくて、ずっと仕事を頼みたかったんです」と言われましたが、恩返ししたいのはこっちのほう。『シティーハンター』のときには、私事などでも何かと助けてもらっていたんです。

——ガンダムを通して、いろいろな人とのつながりも生まれたんですね。

明貴　巡り合わせなんでしょうね。不思議なのは、僕は、大河原（邦男）さんともちゃんとお会いしたことがないんです。チャンスがあっても、大河原さんが忙しくて「ごめんね～」って（笑）。他にも、巡り合わせと言えば、僕が描いた生涯初表紙の「ニュータイプ」の表紙があるでしょ。これは現在、角川書店の社長さんになられた井上伸一郎さんに依頼されたんです。緊急で、時間がないから描けって（笑）。この井上さんが、僕が高校生のころ、今はなき「アニメック」誌【※3】の副編集長だったんです。そのときに時々編集部に出入りしていたんですが、「絵を描きたいなら、ウチで描けばいいじゃん」と言ってもらえた。このひと言がなければ、僕は絵関係の仕事にはつかなかったかもしれませんね。

——すごいつながりですね（笑）。ちなみに、イラストとデザインのお仕事は、違いますか。

明貴　いや、僕の中での基準はあまり変わらないですね。とにかく絵を描く場合、構成する要素で情報量を伝えたいと思っています。できれば、この表紙イラストも、全身を描きたかったくらいで。

——明貴さんにとってのガンダムとは、どういう位置づけになりますか。

明貴　結果的に、人生そのものになってしまいました。ガンダムが大好きで、中学でファン活動を始めて、この仕事についたわけですから。『ZZ』のころは、もう少し、デザインの腕が上がってから挑みたかったと思っていたけれど、あの時期に関われなかったら一生なかったかもしれない。若いからできた、という勢いもあっただろうし。ガンダムがなかったら、今の僕はなかったと思います。

——これからもガンダムのデザインに関わられると思いますが、明貴さんが、これから見たいガンダムとはどんなものでしょうか。

明貴　やっぱり、自分の考えもつかないガンダムが見たいですよ。自分が若い世代のときに受けた驚きと同じような、想像もできないようなガンダム。その意味で『00』は衝撃だったんですよ。僕自身のデザインで言えば、ガンダムから受け取ったものが大きいので、これからは作品の中で、いろいろ返していきたいと思っていますね。

【※1】**伸童舎**
高田馬場に在するデザイン会社。エディトリアルデザインから、映像まで、マニア系の仕事を手がける。'80年代のアニメブーム時には、縁の下の力持ち的な存在として活躍した。

【※2】**『シティーハンター』**
週刊少年ジャンプ連載、北条司原作の同名アクションマンガを原作としたアニメ作品。四度のシリーズ化、三度のスペシャル、三本の劇場用映画が公開された。明貴美加が参加したのは第1＆2シリーズと劇場版『シティーハンター 愛と宿命のマグナム』。監督はこだま兼嗣。第1シリーズ'87年放映。

【※3】**「アニメック」誌**
'78年から'87年にかけ発行されていたアニメ誌。ラポート刊。まだアニメマスコミが確立されていなかったころから、設定や制作者へのつっこんだインタビューを掲載し、マニアックなファンを生んでいった。『機動戦士ガンダム』放映時も誌面で大特集を組み、ブームを牽引した。

明貴美加（あきたかみか）

'64年生まれ。イラストレーター、モデラーとして雑誌編集に関わった後、高校生のときに伸童舎に所属。ガンダムシリーズでは、『Z』『ZZ』『0080』『0083』『00』に参加。その後、ゲームクリエイターとしても活躍し、ゲーム、アニメなどのシリーズ展開も手掛ける。

—高山さんに監督依頼がきたのは、どんな経緯からですか?

高山　このころは、ちょうどやさぐれてて（笑）、パチンコで生活していたころなんですよ。「もう辞めちゃってもいいや」くらいの感じで、アニメ業界を離れていて。で、ある日、ウチのドアをノックする人がいまして、開けるとそこに立っていたのがサンライズの内田（健二）さん。そのあと近所のデニーズに行って、そこで話を聞いたのかな? あとで聞いた話だと、俺より前に監督候補が何人かいたらしいんだけど、断られたみたいで。ガンダムが好きな人だと、やりにくかったのかもしれない……俺は殆どガンダムを見てなかったので（笑）。

—見たことがなかった!

高山　オンエアのとき、ちょうどトップクラフト【※1】にいたんですが、会社にいる若い女の子——動画とか仕上げをやっている子たちは、土曜日の夕方になるとTVの前に集まってるんです。みんな、安彦（良和）さんのファンだから、「この足のラインがセクシー!」とか（笑）。でも俺は、チラッと見て「こんなのダサいじゃん」と（笑）。だから内田さんから依頼がきたタイミングだと、殆ど話の内容もわからない状態。引き受けてから劇場版のガンダムを3本見ただけですから。

—では、そもそものプロットは……。

高山　まぁ、俺がそういう状態なんで、スタッフに「君のやりたい『ガンダム』を持ってきて」って、プロットを募集したんですよ（笑）。出渕（裕）君なんかは、6時間でも終わらないような、分厚いプロットを持ってきたりとか（笑）。で、採用されたのが内田さんのストーリー……そのプロットは軍隊のミッション物だったんですが、俺が「子供の話にしたい」って言って、そこからみんなで叩いて、まとめていったっていう。

—その結果として『ガンダム0080』は、これまでのガンダムとは肌触りがまったく違う作品になったわけですが……。

高山　そもそも、巨大ロボット物というのがよくわかんなくて（笑）。作っていても最後までわかんなかったし、違和感はいまだにありますね。「なんで、これが楽しいんだろう?」って（笑）。話の枠組としては、ロボット物というよりもアメリカの戦争映画を下敷きにしている。低予算戦争映画——ドン・シーゲルの『突撃隊』【※2】とかは、大きな作戦じゃなく、小さな部隊を描くじゃないですか。あの影響がすごく大きい。あと子供が出てくるのは、俺の好みなんですが、児童文学系の作品をずっとやりたいと思っていて……。

—その2つの流れがぶつかって『ガンダム0080』が生まれた。

高山　うん。直接影響を受けたのはジョン・ブアマンの『戦場の小さな天使たち』【※3】。戦争のせいで授業がなくなって、子供たちが喜んでいる——っていうのは、そのままだし。俺からすると〝巨大ロボット物〟というだけで、すごく嘘臭く感じちゃうんですよ。ガンダムって、架空の存在にリアリティを与えるために、〝戦争物〟の枠組みを与えたんじゃないかと思った。ただリアリズムは諸刃の剣でもあって、根底的なところからやっちゃうと、巨大ロボットの存在そのものが否定されちゃうという（笑）。

—ロボット物自体、過渡期の産物だったのかもしれないですね。

高山　昔は巨大ロボットを個人が発明してたけど、それが嘘臭く見え始めたんだと思う。国家的組織が作らないと現実的じゃないので、軍が開発するとかになったんじゃないか。

—それで必然的に戦争がテーマに。

高山　ロシアが超能力者を国家的に育成してたとか、バカバカしい話があるじゃないですか。俺には、それに近く思えるんですよ、巨大ロボットって（笑）。一番予想外だったのは、「泣ける」って言われたことなんですよ。俺は全然、泣かせるつもりはなかったんだけど……。

—いやいや、泣けますよ!（笑）

高山　スタンリー・キューブリックが『突撃』【※4】か何かのときに言った言葉があって、戦争には人を奮い立たせる側面と、落ち込ませる側面がある。その両方を描かないと〝戦争映画〟じゃない、と。それはけっこう、頭にありましたね。結局、戦車とか飛行機の代わりに巨大ロボットがいるという。

—制作中、一番印象的だったことは何ですか?

高山　うーん、磯光雄っていうアニメーターに出会ったことですね。第1話の冒頭部分なんかをやってもらっているんですけど「こんなすごいアニメーターがいるんだ」と。このころからアニメーター同士が横のつながりで仕事をするようになって、スタッフの流動性が大きくなっていた。そういう流れの中でできた作品だな、とも思いますね。あとキャラクターでいえば、窪岡（俊之）君が入ってくれたことが大きかったな。美樹本（晴彦）さんのキャラって、やっぱり描くのが難しいんですよ。だから第1話のときはみんな、四苦八苦してたんだけど、窪岡君はこの前に『トップをねらえ!』【※5】をやってたので、美樹本キャラを自分のラインで掴んでくれてたんですよね。そのあと、原画をやってくれていた川元（利浩）君がうまかったんで、作画監督をやってもらったんですけど、彼が「窪岡さんの修正集がなかったら、作画監督をやれませんでした」って言っていた。

—逆に、一番大変だったことは?

高山　スケジュールかなぁ……（笑）。OVAとはいえ毎月1本、作らなきゃいけないわけで、そういう意味だとTVシリーズの延長、みたいな感じがありましたね。基本的には1班体制だったし。後半はさすがに現場が大変になってきたので、窪岡班と川元班みたいな感じで2班にわけたんですけど……。（映像を見ながら）でもこのころって、なんだかんだと言いながら、俺、2ヶ月に1本ペースでコンテをアップできてたんだな（笑）。

—改めて振り返ってみて、高山さんにとって、ガンダムとはどういうものでしたか?

高山　結局、その手の注文しか来なくなったんですよ（笑）。俺自身は、ガンダムをやることで何か変わったとは思わないんですが、人とのコネクションができたっていうところですかね（笑）。まあ、このあとしばらくして、パチンコ生活に戻っちゃうんですけど（笑）。

高山文彦

高山文彦（たかやまふみひこ）

'53年、熊本県生まれ。演出として『超時空要塞マクロス』に参加後、『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』で監督デビュー。代表作に『WXIII 機動警察パトレイバー』（総監督）など。近年では『ストレンヂア 無皇刃譚』『青い花』など脚本家としても活躍。

【※1】**トップクラフト**
'72年、当時多かった日米合作作品を目的に設立されたアニメ制作会社。スタジオジブリへ改組される形で、'85年に解散。

【※2】**『突撃隊』**
名匠ドン・シーゲル監督による戦争映画の傑作（'62年）。第二次世界大戦のフランス戦線を舞台に、孤立無援となった小隊の戦いを描く。

【※3】**『戦場の小さな天使たち』**
ジョン・ブアマン監督による戦争映画の異色作（'87年）。第二次大戦下のロンドンを舞台に、たくましく生きる子供たちの日々を描く。

【※4】**『突撃』**
第一次世界大戦中のフランス軍で、実際に起こったスキャンダルを元にした、反戦映画の秀作（'57年）。スタンリー・キューブリック監督作品。

【※5】**『トップをねらえ!』**
'88年に発売されたOVA。庵野秀明初監督作品。キャラクター原案・美樹本晴彦。ハードSFの世界観とパロディ満載のストーリー展開が反響を呼んだ。

美樹本晴彦

――美樹本さんは、ファンという立場のころから積極的に活動され、『機動戦士ガンダム』に関わっていらっしゃいました。ガンダムのどのような部分にひかれたのでしょうか？

美樹本　放送前にスタジオぬえの方から、「今度、ガンダムっていうすごい作品が始まるぞ」と聞いていて、かなり期待していました。一番衝撃だったのが、チャンバラをすることですね（笑）。当時、まともにチャンバラをするロボットアニメは、たぶんありませんでしたから。その一方で、リアルっぽい記号が散りばめられていることも魅力でした。決してリアルではないんですよ。でもそれ以前のロボットものが理屈抜きだったのに対して、ガンダムは理屈のようなものが付加されている。そういう食いつける要素が、ファンにとって楽しい部分でした。

――実際に映像をご覧になった印象は、ご自身の期待にたがわぬものでしたか？

美樹本　作品全体もおもしろかったし、インパクトがありましたよね。あとは安彦（良和）さんがキャラクターデザインだけではなく、作画監督として密に携わられていることも大きな意味がありました。個人的に安彦さんの絵がとても好きで、『勇者ライディーン』【※1】や『超電磁ロボ コン・バトラーV』【※2】のころからファンだったんです。それがガンダムでは今までと違った雰囲気で描かれている。当時あれだけの話数を安彦さんが担当されたことはなかったと思うんです。「あ、アニメでこんな表情や雰囲気が出るんだ」って、すごく驚きました。

――ファン的立場で接していたガンダムに、お仕事として携わるのは、いつごろからになりますか？

美樹本　実はガンダム関係の仕事はかなり初期からいただいていました。それこそ玩具関係から、『ガンダムセンチュリー』【※3】といったムック本のカットですね。振り返ってみると、絶え間なくガンダムに携わっていた感じですね。

――本格的にアニメーションでガンダムに携わるのは、『機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争』になりますか？

美樹本　そうですね。うれしい反面、怖い部分もありました。ガンダムというタイトルは、重いですから。ただ始まってみると、「ガンダムだから……」なんて言っている余裕はなくなりました（笑）。

――「ガンダムだから」という以前に、お仕事として苦戦されたということでしょうか？

美樹本　なかなか求められているようなものが描けなかったんです。『0080』って殆どのキャラクターがオジサンじゃないですか？　当時、そういった絵をメインでは描いていなかったんです。監督の高山（文彦）さんや、堀口（滋）さん、出渕（裕）さんに資料やラフをいただいて、それに沿った形で描いたという感じですね。

――『ガンダム0080』には、どのような方向性が求められましたか？

美樹本　たとえば映画のパンフレットに載っている俳優を参考にするとかですね。軍服にしても当時は知識がなくて、出渕さんが描いてくれたラフやデッサンを元に書いています。ただ、せっかくもらったラフをあまりいい形にできなかったなと思います。今見返すと原案やデッサンに出渕さんなりの特徴があって、「なるほど、こういうのを狙っていたのかな」とあとからわかることがあります。結局、それを受け止められなかったんだな、っていう後悔はありますね。

――『ガンダム0080』のあとは、『閃光のハサウェイ』など、ガンダム小説の挿絵にも携わりますね。

美樹本　『ハサウェイ』は「一年戦争」から続く物語ではラストのエピソードですよね。そういう意味では、とても光栄なんですが、今見てみるともうちょっと違うものが描けたんじゃないかなと思うこともありますね。

――キャラクターの方向性として、具体的な指示はあったのでしょうか？

美樹本　『逆襲のシャア』から時代が経っていないので、北爪（宏幸）さんのキャラクターをベースにさせていただきました。印象に残っているのがミ（クスィー）ガンダム。挿絵で描かなければいけなかったんですが、ただでさえメカは苦手なのに、ややこしくて、形がわからなかった（笑）。これは苦労しましたね。

――その後、『エコール・デュ・シエル』【※4】で漫画にも挑戦されています。アニメや挿絵との違いはどのような点ですか？

美樹本　漫画だと自由にできるような印象をもたれるんですが、ちょっと違いますね。『エコール』は、ライターやアドバイザーの方と相談しながら取り組んでいるんです。たとえば「キャラクターをこういう気持ちに追い込みたい」という意見に対して、実際にガンダムシリーズにこんな手法があったとか意見を交換したり。やはり根強いファンがいる作品は慎重になります。『マクロス』【※5】はメインで携わっていたので半ば諦めているんですが、ガンダムはそうはいかないですからね（笑）。

――振り返ってみると、アニメからイラスト、漫画と、美樹本さんは多様な手法でガンダムに携わっていらっしゃいますね。

美樹本　この年代になって最近改めて思うのは、自分は安彦さんが敷いたレールの上を歩いているんだなということです。広い意味でアニメをベースにした絵の仕事は、間違いなく安彦さんが切り開いた道ですから。キャラをセル画調ではなく、ガッシュで主線を残さずに絵画調のように塗るのも安彦さんが先駆者ですし、アニメーターが漫画を描くという点でもそうです。アニメーターから漫画家へ転身された前例は珍しくはなかったと思うんですが、僕ら世代にとっては安彦さんの衝撃が大きかった。当時の漫画の動きは、どこか記号的な漫画独特の描き方だったんです。そんな中でショックだったのは『アリオン』【※6】です。止まっている絵で、あれだけ動きを感じさせる漫画は経験がありませんでした。

――最後に、今後のガンダムの展開に期待されることをお聞かせください。

美樹本　30年も続く類まれなシリーズですから、ぜひこのまま続いてほしいですね。今年（'09年）はお台場に実物大ガンダムができたわけですけど、できれば生きているうちに、もう一歩か二歩進んだガンダムが見てみたいです。それがちょっと楽しみです。

【※1】
『勇者ライディーン』
'75年〜'76年放送のTVアニメ。古代ムー帝国の血を継ぐひびき洸が、守護神のライディーンと一体化して妖魔帝国と戦う。

【※2】
『超電磁ロボ コン・バトラーV』
'76年〜'77年放送のTVアニメ。キャンベル星人の地球侵略行動を阻止するため、「バトルチーム」が巨大ロボット「コン・バトラー」で壮絶な戦いを繰り広げる。

【※3】
『ガンダムセンチュリー』
'81年に、みのり書房（当時）より発売されたファーストガンダムのムック。スタジオぬえのメンバーが多数参加している。

【※4】
『エコール・デュ・シエル』
MSパイロット養成学校＝エコールに入学したアスナを中心に描く。「月刊ガンダムエース」（角川書店）にて連載中。

【※5】
『マクロス』
『超時空要塞マクロス』をはじめとする人気アニメ。美樹本デザインの美少女キャラは、アニメファンの心を虜にした。

【※6】
『アリオン』
ギリシア神話の世界を舞台にした安彦良和の初本格連載漫画。

美樹本晴彦（みきもとはるひこ）

'59年、東京都生まれ。高校在学時よりファン活動を始め、『超時空要塞マクロス』では20代前半の若さでキャラクターデザイン、作画監督に抜擢。ガンダムシリーズでは『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』に、キャラクターデザインとして参加。

ITO TSUNEHISA

伊東恒久

——『F91』に参加された経緯は?

伊東 それまでもサンライズのアニメ作品では、『科学冒険隊タンサー5』【※1】や『無敵ロボ トライダーG7』、『最強ロボ ダイオージャ』【※2】などをやっていて、富野（由悠季）氏とは『ザブングル』をやりました。どちらかといえば、人情モノというか、浪花節というか、そういうものが得意と見られていたんです。

——ガンダムとは真逆の方向性です。

伊東 最初のガンダムには関わっていないし、SF的な知識があるわけでもない。じゃあ、なぜ呼ばれたかといえば、当時、企画部長だった山浦栄二さんから話があったんだけど、「ガンダムは世界観がすでに完成している。そこに違うテイストを入れたい」というわけです。理知的なものに対して、情の部分というか、異質なものを加えて世界を広げたい、と。それまでのガンダムがマニア向けになってしまったのを、危惧したんじゃないかな。

——そうして脚本執筆が始まり……。

伊東 脚本に取り掛かるころには、すでに絵コンテの冒頭部分はできていたんですよ。トップシーンのイメージは決まっていて、スペース・コロニーだとか、一部分のビジュアルは先に見ることができたんです。だから逆に、作品のイメージに入りやすかったんですね。前シリーズを猛勉強しなくてすんだ（笑）。通常は、設定やキャラなんかを2~3ヶ月かけて勉強しなきゃいけないけれど、そんな時間はなかったんです。最初、大河原（邦男）氏や安彦（良和）氏と集まって打ち合わせをしたんだけど、急いでいたから、その時点で、みんな少しずつイメージを固めていましたね。

——富野監督と共同脚本の形ですが。

伊東 イメージは富野氏の頭の中にありました。僕の書いた物語は、綾取りをするシーンがあるんだけど、そういう部分を汲み取ってもらってできあがったのが『F91』なんです。スケジュール的にはしんどかったけど、結果的に複雑な設定にならなかったんで、その点は楽でした。それでも最後にはギリギリになってしまって、企画室の井上幸一君が、僕の自宅に毎日バイクでやってきて、書き上がった10枚、20枚の原稿を持っていく。可哀想だったけど、とてもお世話になりました（笑）。

——時間はあまりなかったんですか。

伊東 映画1本だと、それなりのボリュームになるんですよ。30分のTVシリーズが4本分だと考えると、そうでもないんですが。公開が決まると、当然、それまでにあげないといけない。今なら時間的に余裕を持って進められるんだろうけれど、当時はそんな余裕もなかったですね。作画もセル画の時代ですし。

——脚本が完成していかがでしたか。

伊東 今思えば、理知、義とか、これまでの方向性に僕のような浪花節人間を合体させた実験だったんじゃないかな。SF考証に関してはスタッフがやるんで、気にしなくていいですと言われていて、それより人間ドラマをキチンと書いていくのが僕の役目でしたね。

——本領が、そこで発揮されたと。

伊東 人間ドラマしか書けないんですよ（笑）。アクションや戦闘シーンは、やっぱり見せ場だけど、それは作画の方に頑張ってもらえればいいわけで、こっちはそんなの書いてもしょうがない。僕にとっては、戦闘はあくまで人間ドラマの動機にしか過ぎないんです。戦争によって、人間がどんな被害を受けて、どんな痛みなのか。あるいは快感なのか。人の心持ちがどう変わるかを描かないといけない。それがホロコーストだったり、戦場の狂気に繋がったりする。そして弱い人間、虐げられた人間が立ち上がれるか。そこが興味のある部分だし、登場人物を通して伝えなきゃいけないこと。僕はドラマで育って、人間を書きたいと思って脚本家になったから、時代劇だろうと、現代劇だろうと、『はじめ人間ギャートルズ』【※3】（笑）だろうと関係ない。脚本は、何を伝えたいかが大事だと思います。

——伊東さんは、これまで実写からアニメまで幅広く執筆されてますよね。

伊東 映画界が斜陽になって、駆け出しだった僕も行き場がなくなっちゃった。そのとき、目の前にあったのがアニメの仕事だったんです。でも、実写の脚本家がアニメの脚本を書くと、「わからない」と言う人がいるんですよ。ト書きの書き方も独特で、アニメのほうがイメージ的。これは演出家のリアリティの感じ方の差なんだと思います。セリフ回しもそうですよ。僕が脚本を書いていた『巨人の星』【※4】では、星飛雄馬の「俺は猛烈に感動しているっ!」なんてセリフがあるけど、実写だったら、役者に「こんなのしゃべれねえよ!」と言われる（笑）。胸がいっぱいになったら、言葉が出ないのがリアリティ。アニメのキャラは細かい芝居ができないから、ストレートに言うしかないんだね。その飛躍の仕方が把握できないと、アニメは書けないと思う。

——それは大きな違いですよね。

伊東 だからこそ伝わることもある。『F91』のセリフなら「大人の都合で殺されてたまるか!」なんて、ストレートに言わないと印象に残らないし、伝わらないでしょ。この歳になっても、本当に大人は理不尽だと思うもの（笑）。暴力はいけないとか言うけど、あれは絶対違う。逃げられなかったら、立ち向かわなきゃ。理不尽なことは、僕も親なんで言ってるんだろうけど（笑）、本音というものは、ストレートに言ったほうが伝わるんですよ。

——では、これからのガンダムに望むことや見てみたいガンダムとは?

伊東 ガンダムに限らず、アニメ全体にということですが、テーマが小さくなっている気はします。そろそろ、本気でテーマを考えてもらってもいいんじゃないですか。みんな勇気を持って、元気な大人になろうと思えるようなテーマをね。ちょうど先日、富野氏が、朝日新聞でインタビューを受けてたんですよ。そこで、「（前略）『有限の地球で人類が生き延びる方法は何か』といった今考えるべき問題を、アニメで訴えるべきです」と語っていたけど、これには大いに共感しますね。産業効率ばかりを優先して、何のために科学があるのか。本当は幸せになるためでしょ。政治だって、アニメだって、そうだと思います。とても古典的な話にも聞こえるけど、古いけど新しい、それが夢なんだと思う。人が人の幸せを望まないでどうするのよ（笑）。

【※1】『科学冒険隊タンサー5』
'79年~'80年放映のTVアニメ。登場人物をアニメで、背景やメカを特撮で描いた、タイムトラベル・アクションの異色作。

【※2】『最強ロボ ダイオージャ』
'81年~'82年放映のTVアニメ。星間国家エドン国の若きミト王子の、周辺国家の視察の旅を描く、SF版水戸黄門。

【※3】『はじめ人間ギャートルズ』
'74年~'75年放映のTVアニメ。園山俊二の原始人漫画が原作。独特のギャグセンスやペーソス、かまやつひろしのエンディング曲など、未だに名作の呼び名が高い。

【※4】『巨人の星』
梶原一騎原作、川崎のぼる画の野球漫画。巨人に入団した星飛雄馬の熱き戦いを描くスポ根漫画の金字塔。

伊東恒久（いとうつねひさ）

'41年、高知県生まれ。脚本家、漫画原作者。川内康範に師事した後、多くのTV・劇場作品に携わる。特撮作品では『キャプテンウルトラ』『スペクトルマン』、アニメ作品では『ジャングル大帝』『あしたのジョー』といった代表作がある。日本脚本家連盟理事。

加瀬充子

──加瀬さんというと『ガンダム0083』ですね。しかし、それまでガンダムにまったく関わっていなかった加瀬さんが突然起用されたことには、当時少なからず驚かされました。

加瀬　いや実は私、最初のガンダムに関わっているんですよ。正式にはクレジットされていないんですが、同じビルで別の作品に参加していたので、空いている時間に手伝ったりしていました。富野（由悠季）さんが夜中に突然ふらっとやってきて、原画を描かされるんですよ。ララァの乗っている船が手前にやってくるシーンを描いた記憶がありますね。オープニングも少しだけ手伝っています。

──具体的にはどのあたりですか？

加瀬　秘密です（笑）。そういうのって今では考えられないかもしれませんが、当時は普通だったんですよ。

──富野監督とは仲が良かったのでしょうか？

加瀬　『コン・バトラーV』がきっかけかな？　ガンダムの手伝いを頼まれたのは、『ザンボット3』の動画をやっていたことからの縁ですね。ただ、手伝ったのはいいんですが、ガンダムって一度見ても内容がよくわからないじゃないですか。だから、下の階で作業している富野さんを訪ねていっては、スタジオに置いてあるTVと長椅子に陣取っていろいろ教えてもらったりしていました。周囲では、他の皆さんが必死で作画作業をしていたんですけどね（笑）。

──そのやりとりの中で、富野監督に対してどのようなことを感じましたか？

加瀬　メカに対する考え方の深さが勉強になりました。当時私たちが描いていた「巨大ロボット」は、戦うためだけに作られた戦闘メカだったわけですが、「モビルスーツ」は必ずしもそうではないものとして描かれていた。そして、そう描くために、細かいところにとてもこだわっていらしたんです。振り返って、自分はどうだっただろうと、考えさせられた覚えがあります。そういう意味では、富野監督が私の「心の師匠」だと思っているんですよ。

──「心の師匠」ですか。

加瀬　私には正式な意味での「師匠」がいないんです。寺田和男さんや吉川惣司さん等、尊敬できる先輩を勝手に師匠ということにして勉強させてもらっていたんですが、富野さんから学んだことが一番多かったかな。それは富野さんが最も「現場に近い監督」だったから。現場スタッフの作業内容について、とても細かにアドバイスしてくれたり、怒ったりしてくれる人だったんですよ。ガンダムのあと、『ザブングル』では1年間お世話になりましたが、得たものは多かったですね。

──『0083』の監督への起用も、自然な流れだったのかもしれません。

加瀬　いや、それはたまたまだと思いますよ。そのとき私のスケジュールしか空いていなかったからとかじゃないかな（笑）。突然、プロデューサーの植田益朗さんから「ガンダムやることになったから」と言われたのが最初です。『0080』が成功したのを受けてやろうということになったみたいですね。

──その時点では、どれくらいのことが決まっていましたか？

加瀬　まったくの白紙の状態でした。それなのに顔合わせに向けてプロットを作らなくちゃいけなくなって……。私、〝巻き込まれ型〟なんですよ（笑）。それで、慌ててガンダム関連の本を読んだりして、宇宙世紀0083年あたりだったら「なかったことにできる」話を作れるんじゃないかって思ったんです。

──最終回でガンダム計画が抹消されるというアイデアは最初からあったということでしょうか。

加瀬　その時点で『F91』（宇宙世紀0123年が舞台）などが制作されていましたから、続編的なものが作りにくいことはわかっていたんです。それで歴史から抹殺されたような話にしようと考えたんですね。

──なぜ、そういう話にしようと？

加瀬　富野さんの世界に、外部の私が入っていってきれいに収まるとは思えなかったんです。それだったら、いっそ最後にはなかったことにされる、というのがおもしろいんじゃないかと思いつきました。それを決めてからは、だいぶ楽になりましたね。

──では、制作時の一番の苦労は？

加瀬　地球に何を落とすのかを決めるのに苦労しました。単にコロニーを落とすだけじゃ二番煎じになってしまう。それで、コロニーに何かをぶつけて落とそうということにしたんです。コロニー落としを予想していた視聴者も驚くし、過去の経験からコロニー落とし対策を講じているはずの連邦軍が対処できなくても不自然じゃない。ちなみに、最初の段階では彗星をぶつけようと思ってたんですよ。ただ、その時期に地球に接近する彗星に適当なものがなかったために、この案はボツに。なんにせよ、二番煎じはイヤだ、これまでにやっていない新しいことをやりたいという気持ちが強かったですね。

──ガンダムVSガンダムというのも『0083』が最初でした。ほかにもこだわった試みはありますか？

加瀬　実は『0083』は登場人物が男性だけになる予定だったんです。それを顔合わせの席で言ったら、ざわざわっ……って（笑）。さすがにそれは植田さんに止められて、ニナやモーラを登場させることになりました。ただ、私は足りない女性キャラを補うために、キースを登場させたんですよ。キースが「癒し」とか、女性的な面を受け持つという予定だったんです。私はそれで充分だと思っていたんですけどね。

──キースの存在にそんな意味が込められていたとは意外です。

加瀬　戦時を書いた本や映画を見ていると強く思うんですが、男は、ふるさとで待っている女性を守るために戦うんですよ。戦場に女性が入ってくると、その辺を描くのが難しくなってしまう。だから、女性キャラが出ることになったとしても、パイロットにだけはしたくないと、これは強く抵抗しました。

──確かに結果、加瀬監督が担当した7巻まではそのルールが守られていますね。

加瀬　でもいつか、今度こそ、男しか出ていないガンダムをやってみたいですね。まだ、誰もやっていないと思うので（笑）。

加瀬充子（かせあつこ）

福島県生まれ。サンライズ所属アニメーターとして活躍。'91年に『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』にて監督デビュー。その後、『Vガンダム』や『機動戦士ガンダム第08MS小隊』に参加し、現在はフリーの演出家、監督として活躍している。

今西隆志

——今西監督は、これまで多数のサンライズ作品に携わっていらっしゃいます。その中でもガンダムシリーズとの関わり合いは、いつごろからになりますか？

今西　『機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編』のスケジュールが非常に厳しくなって、急きょお手伝いで入ったのが最初ですね。当時、僕は『伝説巨神イデオン』【※1】班にいたんですが、モーニングトーストをおごるってことでごまかされたんですよ（笑）。

——（笑）。当時、ファーストガンダムは、ご自身の目には特別な作品として映りましたか？

今西　うん、違いましたね。確か放送されたのは、大学の最終学年のときだったかな……。僕はアニメを志していたわけじゃなくて、もともと実写とか戦争映画が好きだったんです。ガンダムの中には、そういった戦争映画的な大人っぽい雰囲気が感じられた。なんて大人びたものを作っているんだって、衝撃が走りましたね。

——その後は『ボトムズ』をはじめ、多数の作品に携わることになります。

今西　ガンダムだと『ガンダムZZ』で演出をやったのかな。確か『蒼き流星SPTレイズナー』【※2】と同時進行でした。そのあとは『SDガンダム』に手伝いで入って。器用貧乏なんで、いろいろやってましたね（笑）。

——そうなると本格的にガンダムに携わるのは、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』になりますか。

今西　そうですね。同時期に違うスタジオでは、『F91』を作っていたんですよ。あちらは富野（由悠季）さんが手掛ける劇場映画でしたから、主力部隊という感じ。かたやこちらはOVA。当時のOVAは今と違う雰囲気で、「好きにやれば」みたいなノリだったんです。

——とはいえ、スタッフ側としても、充実していたのではという印象を受けます。

今西　作監ではもうダントツの力量をもっていた佐野（浩敏）さんに、川元（利浩）さん、逢坂（浩司）さん。『0083』で、ずいぶん力を発揮した人は多いよね。

——内容面に関しては、『機動戦士ガンダム』を継承したような重厚なストーリーとなりました。ガンダムをどのようにアレンジしようと考えられたのでしょうか？

今西　アレンジというか、OVA風にすると『0083』になるということでしょうね。一年戦争をあまり歪曲したくなかったんで、そういう意味ではすごく尊重しています。料理の仕方は、TVでは描きにくいような題材なんですけど、3年後ということで一年戦争とつながっていますからね。

——ファンの見たかったガンダム、という印象を受けました。

今西　本質的には、男の子向けに作ったつもりですから、偏っていますよね。ガンダムは最近こそ違うけど、本質的には戦争映画でしょう？　いい意味でも悪い意味でも、人の生き死にがかかっているところにドラマがある。日本のアニメ文化の中にある、一個の戦争映画のジャンルだと思っています。

——そういう意味では、今西監督のバックボーンも、生かしやすい題材といえますね。

今西　どこかから、勝手に高橋良輔節も入っている気がしますね（笑）。

——男の子向けという意味では、'04年から始まった『ガンダムMS IGLOO』シリーズもまさしくファースト世代向けの作品ですよね。

今西　これは非難ではないんですけど、アニメって現在、アップテンポな作品が増えてきて、ミュージッククリップ的なんです。そういう意味で、自分たちは古いという感じはします。だから技巧に走るつもりはないんです。たまにああいう重いやつを作らないと気が済まないんですよね（笑）。

——内容的には、一般兵がクローズアップされている印象を受けます。

今西　そんなことはないんですけど、一般兵を描いてもいいし、将軍を描いてもいい。特にジオン側は、トップの人がおもしろいと思いますよ。

——そういう意味では、まだまだ『ガンダムMS IGLOO』シリーズにはさまざまな可能性がありますね。

今西　ガンダムは元がおもしろいんで、いろんな枝葉の可能性はあると思う。たとえば『F91』だって、まだ枝葉伸びますよ。商売抜きにして、こういう作品が見たいっていう気持ちになるじゃないですか。

——本作ではCGも特筆すべきポイントだと思われますが、CGを使おうと思われた意図をお聞かせください。

今西　CGでガンダムを描くのは、特別なことではないと思うんです。バンダイのゲームでは圧倒的にCGですから。あと、僕はCGみたいな新兵器が大好きなんですよ。

——抵抗はありませんでしたか？

今西　それはないですね。日本は漫画大国なんで、CG化が遅れている……というかあえて選択せずに維持できている国。日本はすごいなと思う反面、新兵器はやっぱり強いんですよ。

——現在、今西監督はデジタル制作部部長でいらっしゃいますが、新しいセクションを構築する御苦労もあったと思われますが。

今西　作品を徹底的に作ること以外にも、作品作りの環境を構築するなど、仕事には補給部隊的な役割もありますよね。僕は戦闘機に乗っているというより、輸送機でチームを組むほうが好きなんです。演出業だけじゃ満足できないんですよね。「よく監督だけで満足できるなぁ」って思いますよ。だから作品によって、僕の立場はしょっちゅう変わるんですけどね（笑）。

——最後になりますが、今後のガンダムに期待することをお聞かせください。

今西　いろんな年代に向けて発信されるべきだと思っています。極論を言えば、女性のためのガンダムがあり、おっさんのためのガンダムがあり、外国に向けてのガンダムがあっていいでしょう。いろんな方向に考えて、今まで見たこともなかったガンダムが出てきてくれるといいなと思うんです。ガンダムの魅力は、独立や反旗を翻すとか、大きいものに向かって自分を誇示することでもあるんです。それは、若い人の冒険心やチャレンジする力につながります。そんな気持ちを温め続ける作品でいてほしいと思いますね。

今西隆志（いまにしたかし）

'57年、大阪府出身。日本大学芸術学部卒業後、サンライズに入社。アニメーション監督だけではなく、CGIプロデューサーなど、多彩な才能を発揮。ガンダムシリーズでは、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』、『MS IGLOO』シリーズが代表作。

【※1】**『伝説巨神イデオン』**
'80年から'81年にかけて、テレビ東京系列で放映されたTVアニメ。ソロ星で謎の遺跡、イデオンとソロ・シップを発掘した地球人は、些細な誤解から異星人バッフ・クランと全面戦争へ突入。主人公ユウキ・コスモらは、ソロ・シップへ乗艦して宇宙へ脱出する。

【※2】**『蒼き流星SPTレイズナー』**
'85年から'86年にかけて、日本テレビ系列で放映されたサンライズ作品。1996年、米ソの冷戦が火星に拡大したことを危惧したグラドス帝国は、地球への侵攻を開始。地球人とグラドス人の間に生まれたエイジは、独断で地球が狙われていることを報せに向かう。

飯田馬之介

――急逝された神田武幸監督から、『ガンダム第08MS小隊』を引き継ぐ形となりましたが、まず作品に対してどのような印象を抱かれましたか？

飯田　神田さんは僕より年上ということもあってでしょうか、戦争という部分は重みをもって捉えていたと思います。僕は実体験としてそういったものはありませんでしたし、神田さんも年齢的に戦争体験があったわけではないと思いますが、あれは僕の中にはない部分だな、と感じました。

――飯田監督は本作で初めてガンダムシリーズに携わることになるわけですが、ガンダムという作品自体には、どのような印象を抱いていらっしゃいましたか？

飯田　初めての出会いは僕がまだアニメの仕事に就く前で、『機動戦士ガンダム』のTV放送開始のときの予告編です。短い予告映像のその中に『ガンダム』の作品世界（世界観）がしっかり見えていて、それはとても鮮烈な印象でしたね。釘付けでした。このアニメは絶対見よう、と。

――飯田監督は第6話から監督としてクレジットされていますが、引き継がれた時点で制作は相当進行していたと思われます（神田監督が逝去された時点で、第3巻「信頼への限界時間」まで発売済）。以後の展開は、かなり気をつかわれたのではないですか。

飯田　とにかく神田さんが大切にされていたものを軽んじないよう、描こうとされていた背景世界やキャラクター、シローやアイナをはじめ、登場人物のひとりひとりを、舞台になる場所のひとつひとつを、僕なりに理解して深く掘り下げて描写して作ることに気をつかいましたね。

――本作の主人公であるシロー・アマダは、初登場の時点で成人している20代の職業軍人であり、しかも軍を脱走するというキャラクター。少年の成長譚としての印象が強いガンダムシリーズの中では、かなり異質な人物という印象を受けます。彼に対してどのような印象を抱き、どのように描こうと考えましたか？

飯田　神田さんの設定していた『シロー・アマダ』というキャラクターを生かすために、まだ若い20代のシローが、軍人として、ひとりの男として、どのように考え、そしてどう行動を取ったのかを、とにかく考え続けました。僕のその結論が『第08MS小隊』後半のシローです。見ていただいて等身大の彼を感じてもらえたら、それが僕の描きたかった『シロー・アマダ』です。

――そうした中で、新たに飯田監督ご自身が追加された要素や、方向性の変化などがありましたら教えてください。

飯田　ミリタリーテイストやアクションなどの要素をより強く描こうと考えて作りました。浮ついた記号的な戦場ではない、しっかりしたものをと思いましたから。

――そういったガンダムシリーズ屈指のハードなミリタリー描写が、『ガンダム第08MS小隊』の注目された部分でもあったと考えられます。この点で苦労されたこと、逆に活かした要素などはありますか？

飯田　僕はこれといって苦労はありませんでしたが、作画のスタッフには散々苦労させてしまったと思います。それは確実ですね（笑）。いろいろとこだわって描写したかったので。それはどういうところかと言えば、そ れはもう至るところで（笑）。活かした要素というのは、たとえばMSの巨大感を感じさせるためには、どういった場所でどういった状況がそう感じさせるのかというので工夫しましたし、重量感や兵器としての見せ方も、僕なりの素材の活かし方をしたつもりです。

――普通のロボットとは異なるMSらしさはガンダム独特の要素です。そうした点をはじめ、ガンダムという作品そのものに求められる要素は多岐にわたると思われますが、ガンダムゆえに、ジレンマを感じた部分はありましたか？

飯田　実際に仕事をしてみると、作品世界がしっかりできているせいで、一年戦争を舞台に作ろうとするとガンジガラメになって、その中で作るということに大変苦労しました。ギチギチに固まったところに作り出すのは、難しいことがたくさんありました。

――確かにガンダムシリーズの持つ宇宙世紀という世界は、もう隙間がないほど作り込まれています。ではガンダムを描く上で、その特殊性はどこにあるとお考えですか？

飯田　ファーストガンダムで言えば、一作品の中にあるその情報量の膨大さだと思います。はじめにお話しした通りに、予告編を見ただけでもその世界に惹き込まれるほどの鮮烈な印象でしたから。予告編ですでに『ガンダム』という世界が見えていたことは本当に魅力的でした。

――実際にガンダムに携わり、『ガンダム第08MS小隊』という作品を完成させたことによって、ご自身の中でなにか変化したことはありましたか？

飯田　とにかく「ガンダム」作品となれば、非常に注目度が高いことを知っていたので、それはもう本当に、とてつもないプレッシャーを感じながら作らなくてはならなかったわけです。お陰様で、少しだけプレッシャーに強くなった気がします。少しだけね（笑）。

――ファンとして、監督として、ガンダムにおける一番の思い出をお聞かせください。

飯田　やはり一番の印象的な思い出というのは、仕事で出会うより前のTVで最初に予告を見たときの出会いですね。仕事で関わったときの思い出？　ならば、もう毎日が印象的な思い出ばかりですよ。

――ガンダムという作品に携わると、運命が変わると言いますから（笑）。振り返ってみてガンダムという作品は、ご自身の歴史の中でどのような存在になりましたか？

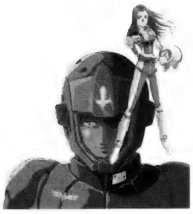
飯田　僕自身が手掛けたガンダム以外の「ガンダム」は、僕の歴史の中ではすべて嫉妬の対象です（笑）！　TVの前で出会ってから、今では僕を支えるひとつの礎とも言えるかもしれません。

――ガンダムは今年30周年を迎えました。ひとつのターニングポイントを迎えたガンダム。その未来に、期待することを教えてください。

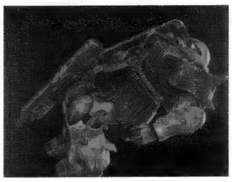
飯田　また次の誰か、また別の捉え方で、新しく「ガンダム」を描き作り続けてゆく、そうした『次回作』に期待していきたいと僕は思っています。

飯田馬之介（いいだうまのすけ）

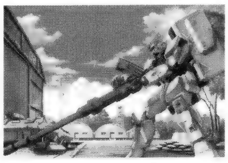
'61年、北海道生まれ。岡本忠成『白い象』の撮影助手としてアニメの世界に入る。急逝した神田監督に代わり、『機動戦士ガンダム第08MS小隊』の第6話から第11話までの監督を務める。他の代表作はOVA『デビルマン 誕生編』『シレーヌ編』など。



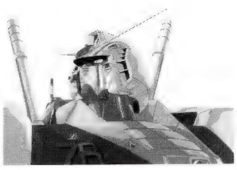
P033
1989年6月号
美樹本晴彦



P028 - P029
1989年6月号
加藤直之



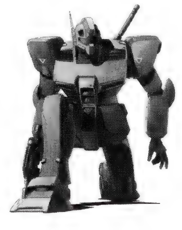
P016 - P017
1996年1月号
佐野浩敏



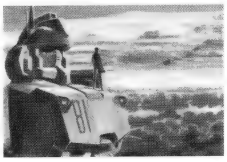
P006 - P007
1987年4月号 表紙
仲盛文



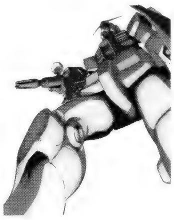
P036 - P037
1992年10月号
川元利浩



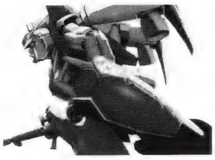
P030 上
1988年11月号
森川定美



P018 - P019
1998年8月号
山根公利



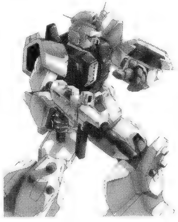
P008
1999年1月号
川元利浩



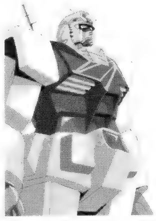
P038 - P039
1998年7月号
川元利浩



P030 下
1989年6月号
出渕裕



P020
1995年11月号
吉田徹

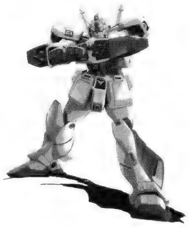


P009
1986年5月号
山形厚史

INDEX



P040
1992年2月号 表紙
河森正治



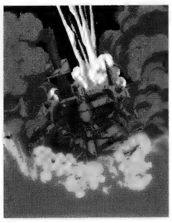
P031
1995年1月号
川元利浩



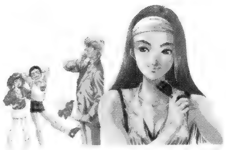
P021
1995年11月号
川元利浩



P010
1986年8月号 ピンナップ
安彦良和



P041
1991年11月号
佐野浩敏



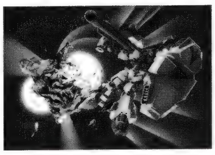
P032 上
1989年10月号
美樹本晴彦



P024 - P025
1989年6月号
西井正典



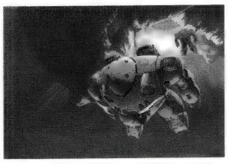
P011
2001年6月号 ピンナップ
安彦良和



P042 - P043
1992年6月号
山下将仁



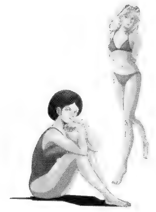
P032 下
1988年11月号 表紙
美樹本晴彦



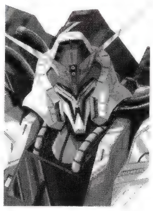
P026 - P027
1988年11月号
森川定美



P014 - P015
1996年2月号
佐野浩敏


P060 右上
1985年8月号
小林利充


P064 下
1986年1月号
北爪宏幸、内田順久

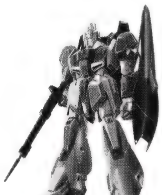

P059
1986年1月号 表紙
内田順久


P052 - P053
1985年5月号
北爪宏幸

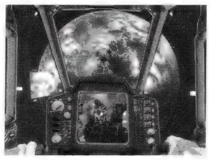

P044 上
1992年10月号
佐野浩敏


P060 左上
1985年9月号
小林利充


P065
1985年9月号 表紙
北爪宏幸

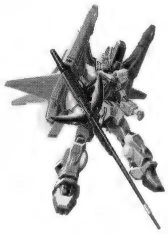

P060
1985年7月号 ピンナップ
大河原邦男

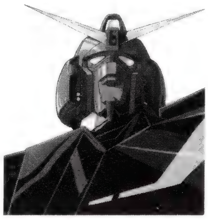

P054 - P055
1985年7月号
内田順久

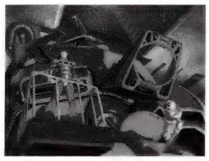

P044 右下
1992年6月号
仲盛文

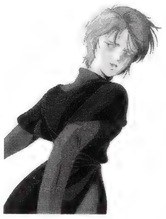

P060 下
1986年2月号
恩田尚之、内田順久

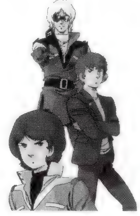

P066 上
1985年4月(創刊)号
小林利充

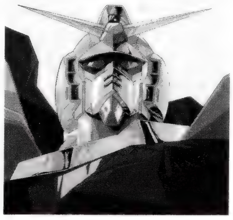

P061
1985年9月号 ピンナップ
大河原邦男

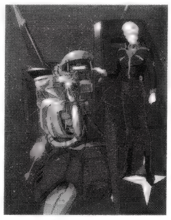

P056
1985年11月号 表紙
梅津泰臣


P044 左下
1992年12月号
川元利浩


P069
1985年12月号
小林利充

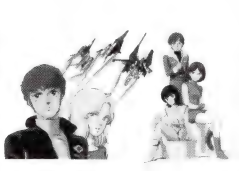

P066 中
1985年4月(創刊)号
安彦良和


P062
1985年4月(創刊)号 表紙
梅津泰臣

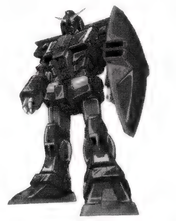

P057
1985年4月(創刊)号
兵藤敬


P045
1991年11月号
川元利浩

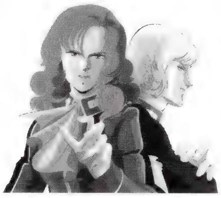

P070 右上
1985年8月号
北爪宏幸


P066 下 - P067 下
1986年1月号
北爪宏幸、内田順久


P063
1985年4月(創刊)号 店頭ポスター
山崎正夫


P050 上
1985年7月号
内田順久


P046 - P047
1992年2月号
逢坂浩司


P070 左上
1986年1月号
山田きさらか


P067 上
1986年1月号 別冊付録裏表紙
内田順久

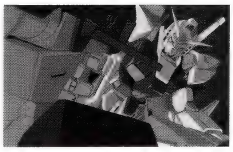

P064 上
1985年11月号
北爪宏幸


P050 下
1985年4月(創刊)号
内田順久


P050 - P051
1995年1月号
佐野浩敏

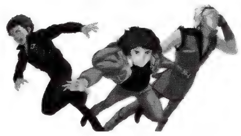

P094 下
2005年11月号
中島利洋


P090
2004年12月号 表紙
恩田尚之、仲盛文


P002 中
2005年7月号
鈴木竜也


P072 下
1985年9月号
北爪宏幸


P070 右下
1986年1月号
小林利充


P095 上
2006年3月号
田頭真理恵


P091
2005年7月号 表紙
恩田尚之、仲盛文

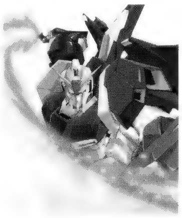

P002 下
2005年10月号
佐村義一


P073
1985年5月号
梅津泰臣


P070 左下
1985年11月号
大森英敏

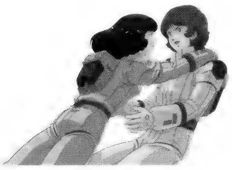

P095 中
2006年1月号 別冊付録表紙
佐村義一


P092
2006年3月号 表紙
恩田尚之、仲盛文


P003
2004年6月号 表紙
仲盛文

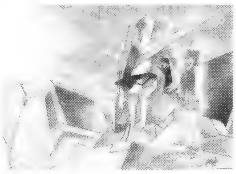

P074 - P075
1986年12月号 ピンナップ
北爪宏幸

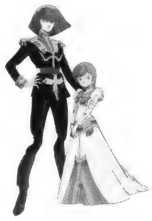

P071 上
1986年1月号
山田きさらか


P095 下
2006年4月号
中矢雅樹


P093
2005年12月号 表紙
恩田尚之


P004 - P005
2005年12月号
中島利洋


P076 - P077
1985年9月号
梅津泰臣

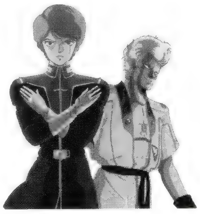

P071 中
1986年1月号
大森英敏


P098 - P099
1987年4月号
佐野浩敏

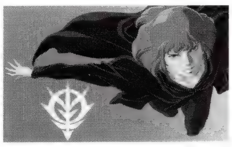

P094 上
2004年12月号
中島利洋


P006 - P007
2005年2月号
恩田尚之、仲盛文


P000 - P001
2005年4月号
仲盛文


P071 下
1986年1月号
小林利充


P100
1986年4月号 表紙
佐野浩敏


P094 中
2006年2月号 ピンナップ
恩田尚之

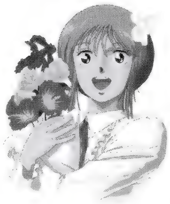

P008 - P009
2004年6月号
恩田尚之

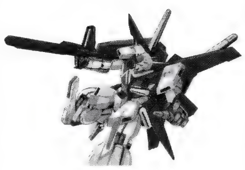

P002 上
2005年6月号
鈴木竜也


P072 上
1985年4月(創刊)号
北爪宏幸


P116 右上・中・右下
1987年1月号
岩瀧智、北爪宏幸、
所智一、山形厚史

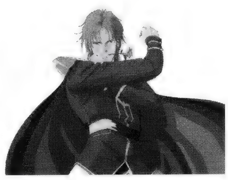

P112 中
1986年10月号
スタジオマーク


P109
1986年12月号 表紙
北爪宏幸

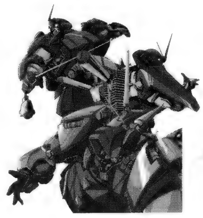

P105 下
1986年6月号
内田順久

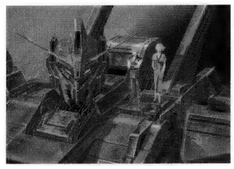

P101
1995年1月号
内田順久


P116 左上
1986年7月号
小林利充


P112 下
1986年4月号
恩田尚之

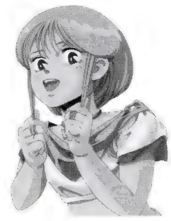

P110
1987年5月号 ピンナップ
北爪宏幸

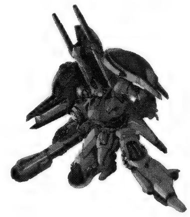

P106
1986年8月号
松尾慎


P102 - P103
1986年8月号
伊東守


P116 左下
1987年4月号
小林利充

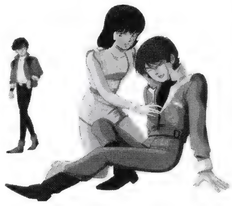

P113
1986年5月号 表紙
北爪宏幸


P111 上
1987年2月号
越智博之


P107 上
1986年4月号
佐野浩敏

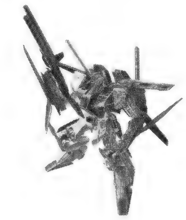

P104 上
1987年4月号
明貴美加


P117 右上
1986年4月号
小林利充


P114 上
1986年4月号
小林利充

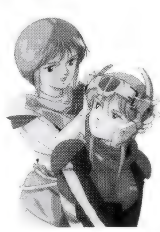

P111 中
1987年1月号
北爪宏幸

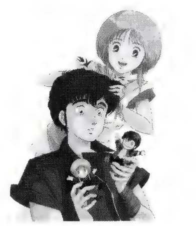

P107 下
1986年11月号
重田敦司

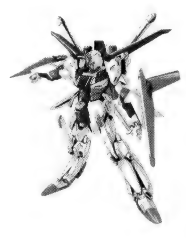

P104 下
1987年1月号 ピンナップ
伊東守


P117 左上
1987年1月号
北爪宏幸


P114 下
1986年12月号
佐藤英幸、山田きさらか


P111 下
1987年4月号
小曽根正美、北爪宏幸

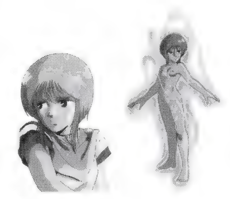

P100 上
1986年9月号
神村幸子

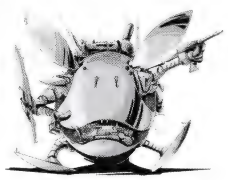

P105 上
1986年5月号
佐野浩敏

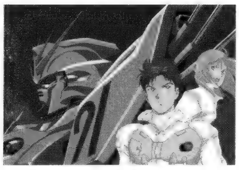

P117 下
1986年10月号
山田きさらか


P115
1986年8月号 表紙
北爪宏幸


P112 上
1986年6月号
神村幸子


P100 中・下
1986年11月号
重田敦司


P105 中
1986年4月号 別冊付録表紙
佐野浩敏



P144 - P145
1990年8月号
安彦良和



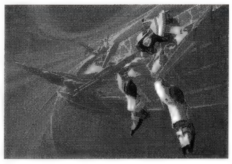
P139
1988年5月号 ピンナップ
北爪宏幸



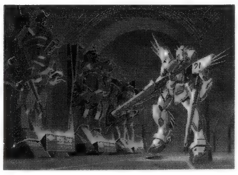
P133 上
1987年12月号
佐藤英幸



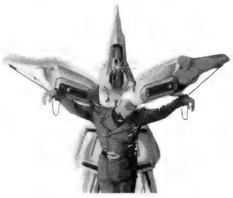
P128 下
1988年6月号
大張正己



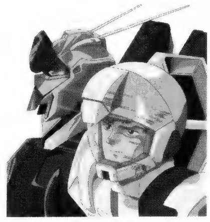
P120 - P121
1987年10月号 ピンナップ
伊東守



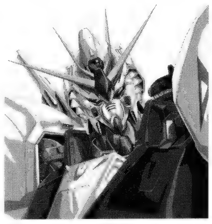
P146 - P147
1991年3月号 ピンナップ
大河原邦男



P140 上
1988年1月号
佐藤英幸



P133 下
1988年1月号
佐藤英幸



P129
1988年4月号 表紙
西井正典



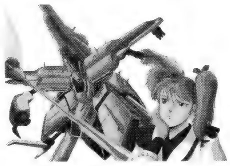
P122 - P123
1987年11月号 ピンナップ
末弥純



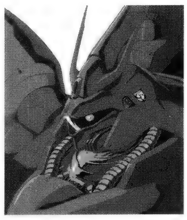
P148 - P149
1991年4月号
後藤雅巳



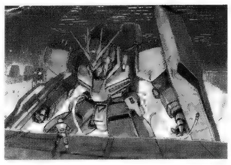
P140 中
1987年4月号
越智博之、北爪宏幸



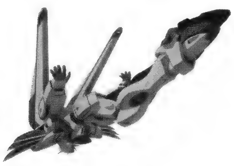
P134 - P135
1988年1月号
佐藤英幸、仲盛文



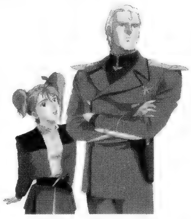
P130
1987年12月号 表紙
出渕裕、西井正典



P124 - P125
1987年10月号
幡池裕行



P150 - P151
1998年11月号
石垣純哉



P140 下
1987年12月号
佐藤英幸



P136 - P137
1988年3月号
貞本義行、庵野秀明



P131
1988年1月号 ピンナップ
伊東守



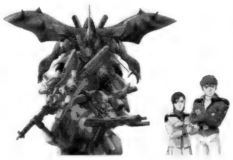
P126
1987年8月号 表紙
佐山善則



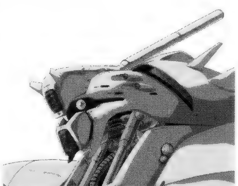
P152
1991年4月号 ピンナップ
開田裕治



P141 上
1988年9月号
北爪宏幸



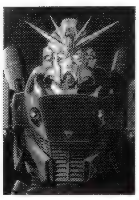
P138 上
1988年6月号
出渕裕、北爪宏幸、西井正典



P132 上
1988年1月号 表紙
出渕裕、西井正典



P127
1987年10月号 表紙
佐山善則



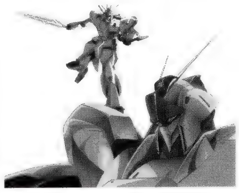
P153
1991年1月号 劇場用ポスター
大河原邦男



P141 下
1988年3月号 表紙
大貫健一



P138 下
1988年3月号
小曾根正美



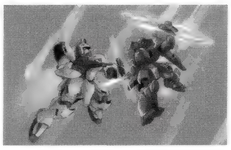
P132 下
1987年8月号
小林利充



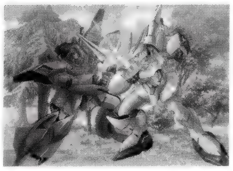
P128 上
1988年4月号
西井正典



P176 - P177
1994年4月号
逢坂浩司



P171 下
1993年6月号
堀川耕一



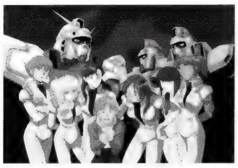
P168 - P169
1993年5月号
柳沢テツヤ



P159 上
1991年1月号 表紙
佐山善則



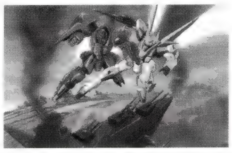
P154
1991年2月号
安彦良和



P178 - P179
1993年6月号
堀川耕一（作監：逢坂浩司）



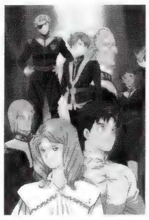
P172 - P173
1993年5月号
柳沢テツヤ



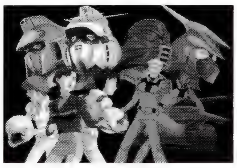
P170 上
1993年12月号
柳沢テツヤ



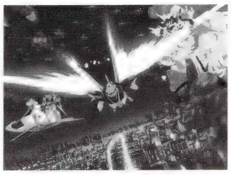
P159 中
1991年4月号
安彦良和



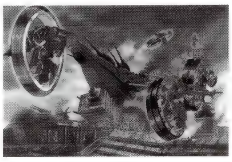
P155
1990年12月号
安彦良和



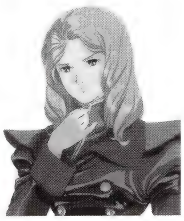
P180 - P181
1994年1月号
逢坂浩司



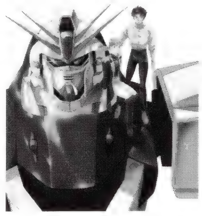
P174 上
1994年1月号
佐野浩敏



P170 中
1993年12月号
石垣純哉



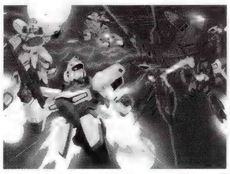
P159 下
1991年2月号 表紙
安彦良和



P156
1991年4月号 表紙
小林利充



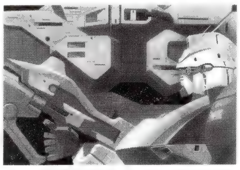
P182 上
1993年10月号
逢坂浩司



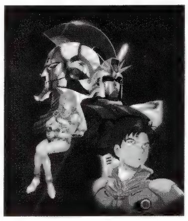
P174 下
1993年8月号
逢坂浩司



P170 下
1993年11月号
村瀬修功



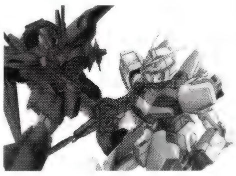
P162 - P163
1994年2月号 ピンナップ
伊東守



P157
1990年11月号
安彦良和



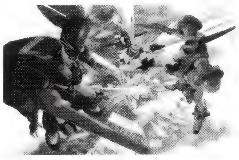
P182 下
1993年3月号
逢坂浩司



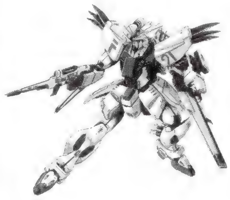
P175 上
1993年4月号
佐野浩敏



P171 上
1993年7月号
柳沢テツヤ



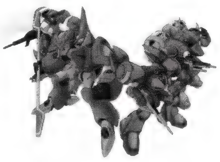
P164 - P165
1994年4月号
村瀬修功



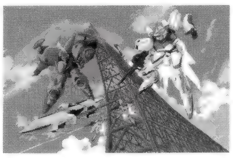
P158 上
1991年1月号
後藤雅巳



P183
1993年5月号 表紙
中沢数宣（作監：逢坂浩司）



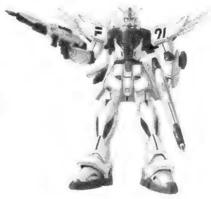
P175 下
1993年9月号
石垣純哉



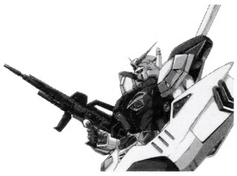
P171 中
1993年7月号
柳沢テツヤ

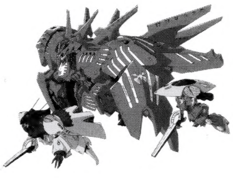


P166 - P167
1993年10月号
佐野浩敏



P158 下
1991年2月号
佐山善則


P206
1990年7月号
明貴美加

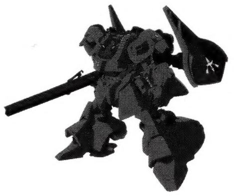

P203 上
2007年1月号 付録ポスター
永野護

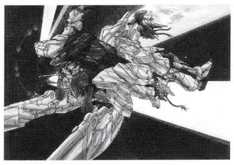

P197 下
1989年10月号
美樹本晴彦、竹田悠介


P192 上
1993年8月号
逢坂浩司

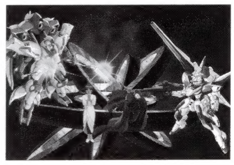

P184 上 - P185 上
1994年2月号
逢坂浩司、山田浩之

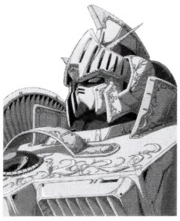

P207
1990年8月号 表紙
明貴美加


P203 下
2005年7月号 付録ポスター
永野護

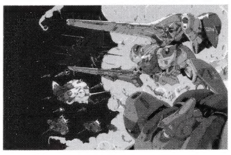

P198 - P199
1986年4月号 別冊付録
スタジオ OX（野中剛・高橋朝雄）


P192 下
1994年4月号
逢坂浩司

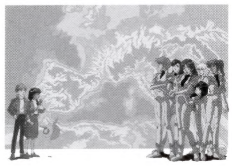

P184 下
1994年3月号
逢坂浩司、石垣純哉


P208
1990年4月号 表紙
森川定美


P204 上
1994年9月号
CLAMP

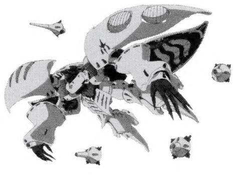

P200 - P201
1994年1月号
永野護

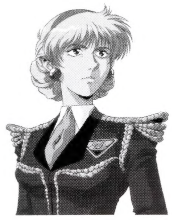

P193 上
1993年11月号
逢坂浩司

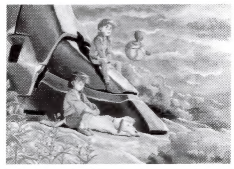

P185 下
1993年7月号
青野厚司


P209 上
1986年4月号 別冊付録
スタジオ OX（野中剛・斉藤明英）


P204 左下・右下
1994年9月号
前田真宏、貞本義行

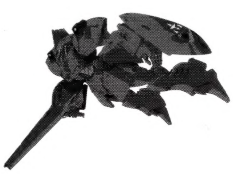

P202 上
2005年7月
Zガンダムエース001 付録ポスター
永野護


P193 下
1993年11月号 表紙
逢坂浩司


P186 - P187
1993年9月号 ピンナップ
逢坂浩司


P209 下
1987年8月号
庵野秀明


P205 上
1994年9月号
菊池通隆、森木靖泰

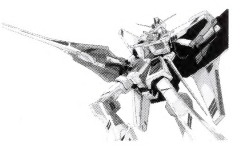

P202 中
2005年7月
Zガンダムエース001 付録ポスター
永野護


P196
1989年1月号
美樹本晴彦


P188 - P189
1994年1月号 付録カレンダー
逢坂浩司

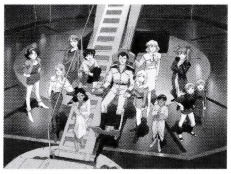

P210 - P211
2008年11月号
サンライズデジタル制作部


P205 下
1994年9月号
今川泰宏

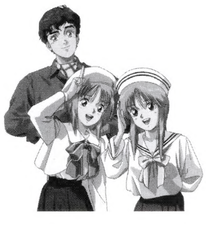

P202 下
1986年3月号
永野護


P197 上
1990年8月号
美樹本晴彦

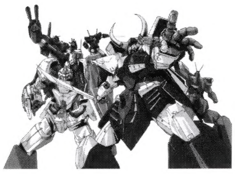

P190 - P191
1993年11月号
村瀬修功



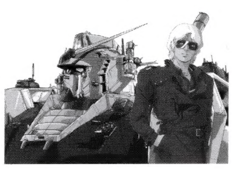
P220 下
1995年3月号
窪岡俊之



P224 下
1990年4月号
北爪宏幸



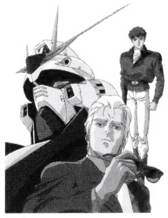
P221 下
1986年4月号 別冊付録
大張正己



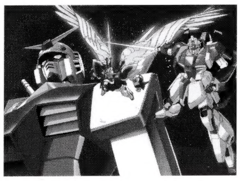
P212 - P213
1987年2月号



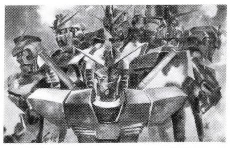
P229 上
1995年3月号
逢坂浩司



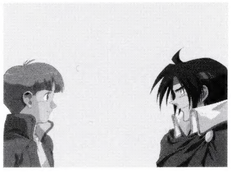
P225
1990年4月号
北爪宏幸



P222 上
2000年5月号
鈴木勤



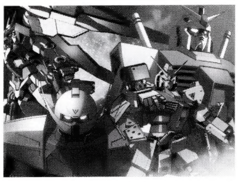
P214 - P215
1999年1月号
佐野浩敏



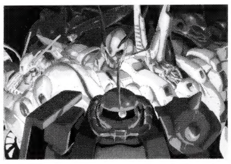
P229 下
1994年5月号
逢坂浩司



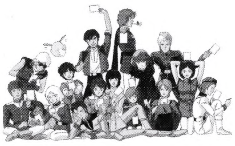
P226
1986年7月号
小林利充



P222 下
2009年5月号
海老川兼武



P216 - P217
1995年3月号
佐野浩敏



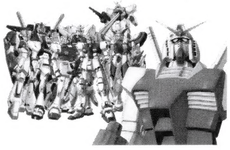
P230 - P231
1986年8月号
恩田尚之



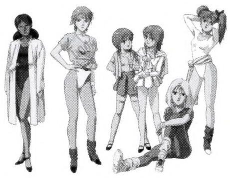
P227 上
1992年4月号
北爪宏幸



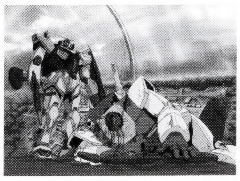
P223 上
1986年4月号 別冊付録
大貫健一



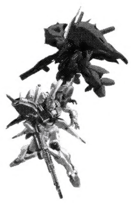
P218 - P219
1995年3月号
仲盛文



P227 下
1988年6月号
北爪宏幸



P223 下
1986年4月号 別冊付録
大森英敏



P220
1988年9月号
合田浩章



P220 上
1996年12月号
門智昭



P224 上
1990年4月号
北爪宏幸



P221 上
1986年4月号 別冊付録
瀬尾康博

STAFF

ブックデザイン
名和田耕平デザイン事務所（名和田耕平　中村嘉敬）

インタビュー
石井誠　河合宏之　藤津亮太　幕田けいた　御手洗光司　宮昌太朗　山下達也

編集責任者
榎本郁子

編集チーフ
田島寛子　梶井斉

編集
三枝あすか　尾中麻由果　宮澤秀和

編集協力
ニュータイプ編集部　ガンダムエース編集部

監修協力
株式会社サンライズ

イラスト
「月刊ニュータイプ」「Ζガンダムエース」より再録
収録イラストは、経年劣化やポジフィルムでの入稿のため、色味等が変化している部分がございます。
掲載当時の状態に近づけるため、一部デジタル処理で補正を施しておりますのでご了承ください。

機動戦士ガンダム30周年画集
天地創造
UNIVERSAL CENTURY
ユニバーサルセンチュリー
ニュータイプ編

2009年12月24日　初版発行

発行者　井上伸一郎
発　行　株式会社角川書店
〒102-8078 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-3238-8567（編集）
発　売　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　03-3238-8521（営業）
http://www.kadokawa.co.jp
印刷・製本　大日本印刷株式会社

落丁・乱丁本は、ご面倒でも角川グループ受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

ISBN978-4-04-854342-2 C0076